大好評連載女神パラダイス
1993年6月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第7号通巻7号
電撃PCエンジン
1993 6月号
550YEN
ゲーム化決定!
巻頭フラッシュ
美少女戦士
セーラームーン
オリジナル原画・セル画大量入手
4大期待作 総まくり
イースⅣ
天外魔境風雲カブキ伝
A列車で行こうⅢ
ラングリッサー
ストリートファイターⅡダッシュ
全12キャラ
徹底解析
「四天王」を中心に、全キャラクターの必殺技を完全紹介
卒業最新情報そして誕生移植決定
特別付録
卒業&誕生
100%ときめきアルバム
©1993 TONG KING SHOW

20
ハドソンの成人式。
Human
Hudson
オレ様の前に立つんじゃねえ!!
今なら「天外魔境 風雲カブキ伝」出演の声優さんの声が聞けるゾ！
テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900
■東京／03-3260-9901
■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900
■広島／082-814-9900
■福 岡／092-713-9900

「天外魔境II」から1年…。
なにぃ？ 今度は京都の女がさらわれたぁ？
敵は恐怖の大門教だとぉ？
海を越えてロンドンへ行けだぁ？
え〜い、めんどくせぇ！ 全部まかせやがれ！
世界の女はオレ様が守ってやるゼ!!

スタッフ

制作・総指揮 ―― 工藤裕司
原作 ―― P・H・チャダ
企画・監修 ―― 広井王子
エグゼクティブプロデューサー ―― 中野忠博
―― 中本伸一
監督 ―― 竹部隆司
演出 ―― 藤原茂樹
脚本 ―― 荒井弘二
絵師 ―― 辻野寅次郎
音楽監督 ―― 田中公平
題字 ―― 石塚静夫（禅）

キャスト

カブキ団十郎 ―― 山口勝平
世阿弥 ―― 速水奨
富士山 ―― 塩屋翼
阿国 ―― 牧瀬里穂（特別出演）

7月10日（土）発売
希望小売価格 **7,800円**（税別）

本　　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

電撃PCエンジン CONTENTS

1993 6月号

COVER
イラスト◇佐々木晃(TONG KING SHOW)
アートディレクション◇グァバモリオカ
ロゴデザイン◇高木和雄(AR+DA)

センターとじこみSPECIAL

ストリートファイターII'（ダッシュ） 全12キャラクター徹底大解析

発表と同時に大反響のNo.1格闘ゲーム。アーケード版との違いなどを徹底検証。

別冊ふろく

卒業&誕生 100%ときめきアルバム

電撃発表『誕生(デビュー)』の画面写真、イラストが満載。独占情報もあるぞ!

※本誌4月号ふろく「パズル＆クイズ読本」の解答＆当選者発表は、都合により次号にさせていただきます。

GAME DATA

ACT	アクション
AVG	アドベンチャー
SLG	シミュレーション
PZG	パズル
RPG	ロールプレイング
SPG	スポーツ
STG	シューティング
DC	デジタルコミック
A・RPG	アクションロールプレイング
A・PZG	アクションパズル
RACE	レース
ETC	その他
M	マウス対応
MB	メモリベース128・セーブくん対応

GAME INDEX（50音順）

☆掲載ソフト・ハードで、とくに表記のないものの価格は税別表示です

ミスティックフォーミュラ

「ライデン、まだヤツを追いかけるつもりか？」
「当たり前だ。こんな面白そうなこと、ほおっておいたら男が泣くぜ!!」

超豪華キャスト！

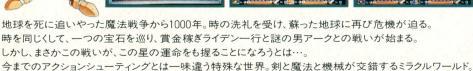
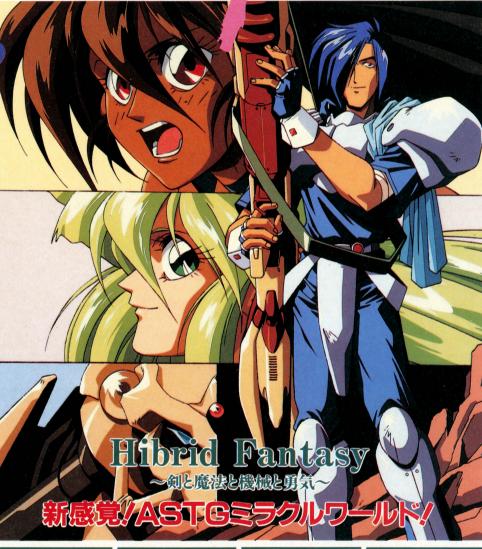
ライデン／矢尾一樹

ステア／まるたまり

フィリア／横山智佐

アーク／堀川 亮

ガーベラ／神宮司弥生

地球を死に追いやった魔法戦争から1000年。時の洗礼を受け、蘇った地球に再び危機が迫る。
時を同じくして、一つの宝石を巡り、賞金稼ぎライデン一行と謎の男アークとの戦いが始まる。
しかし、まさかこの戦いが、この星の運命をも握ることになろうとは…。
今までのアクションシューティングとは一味違う特殊な世界。剣と魔法と機械が交錯するミラクルワールド。
"地球"を舞台に賞金稼ぎ達の果てしない冒険が始まる。

■2人同時プレイ可能！(マルチタップ使用) ■プレイヤーキャラクタは個性豊かな4人の中からセレクト！
■メカやマシンなどに乗り込んでの多彩な戦闘！ ■全9面の変化に富んだステージ！
■ゲームを盛り上げる美しいビジュアルシーンが随所に!!

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル／☎0593(53)3611

ATLUS
真·女神転生
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
あの恐怖と戦慄を再びあなたに……。
A
TE
G
TRA
GRAM
A
Ω
MA
TON
L
A
善と悪。秩序と混沌――。
人間にとって正義とは一体何なのか。
価値基準は何をもって据えるべきなのか。
それは人によって違うものなのか。
LAW(ロウ)とCHAOS(カオス)。
選ぶのは……あなた……です。
今秋発売予定
価格未定
アトラス・テレホンサービス
03(5261)9191·9192
新作情報を中心にアトラスNEWSをキャッチできます。ただしゲームに関するお問い合せは毎週水曜日の午後4時から6時までの間に限らせていただきます。
株式会社アトラス 〒162 東京都新宿区津久戸町3-12
©西谷史／シップス／ATLUS

六月上旬創刊

詳しくは次号を待て

発売／主婦の友社
発行／メディアワークス

「電撃」から文庫！
祝
電撃文庫創刊
さあみんなで口をこんな風にして「でんげきぶんこ」といってみよう。
電撃文庫創刊おめでとうございます。
楽しい文庫になるよう期待しています。
えー…？これ ほんでやーの？ なかー 食べても おいしい？
電撃文庫、ご創刊おめでとーございます。
お金をガバガバもうけて、わたしの口座に
ドバドバ振り込んでください。よろしく。
中村うさぎ
祝!! でんげき文庫創刊
でんげきでんげきでんげき がんばれでんげき
目いっぱい期待してます！
祝　電撃文庫　創刊！
世界征服の野望に
また近づきましたネ(^^)
from 黒田幸弘
©MUSESOFT
創刊おめでとうございます。
どうか極上のエンターテインメントの
宝庫となりますように!!
松枝蔵人

電撃スクープ!!
バンプレスト参入第2弾!!
わたしたちの活躍に期待してネ♥

美少女戦士セーラームーン

ついにゲーム化決定!!

『ガンダム』や『ウルトラマン』など、SDキャラの人気シリーズで有名なバンプレストが、ついにPCエンジンに参入決定!! ちびっこからマニアまで幅広いユーザーから支持を受けているメーカーだけに、これからのラインナップがとっても気になるよネ。そこで、本誌大スクープの参入第2弾を独占特集だ!!

バンプレスト/発売日未定/価格未定	未定	未定

5人の美少女戦士がPCにやってくる!!

バンプレスト参入第2弾は、今最も輝いているアニメ界のトップクイーン『美少女戦士セーラームーン』だ!! アニメファンなら誰もが知ってると思うけど、今回はまだ『セーラームーン』を知らない人のためにその魅力と、登場人物を紹介! 後半では、とっても気になるPCエンジン版をズバリ大予想しちゃうぞ!!

大人気『セーラームーン』とは、悪の組織ダーク・キングダムの手から、地球を守るために、ごく普通の中学生だった5人の女の子たちが、愛と正義のセーラー服美少女戦士として戦う物語。ちょっぴりセクシーなコスチュームに変身した美少女たちが、それぞれ違った必殺技を使って敵を倒すシーンは必見だぞ。また、女の子ごとにそれぞれ決めゼリフがあって、「月にかわっておしおきよ」は、あちこちでパロディに使われるほど有名なのだ。そして『セーラームーン』の最大の魅力は、なんといっても登場するキャラクター♥ それぞれのキャラごとに熱狂的なファンがいるほど、個性豊かで超カワイイ女の子が登場するんだ。詳しいキャラ紹介などは、次号以降でバッチリやっちゃうから、お楽しみに!!

参入第1弾は『幽･遊･白書』

バンプレストの参入第1弾は、「週刊少年ジャンプ」やTVアニメでおなじみの『幽★遊★白書』だ。こちらも期待大だ!

▶新製品発表会で展示されたパネル。メディアはCDロムの予定。

愛と正義は永遠の力…

とっても気になるPC版を大予想!!

本誌の読者なら、PCエンジン版のゲーム内容がとってもと〜ても気になるはず。そこで！本誌の電撃情報ネットワークで入手した極秘情報をもとに、3つのポイントを大胆予想しちゃうぞ！デンジャラスな内容だから、よ〜く読んでね。

予想1 ジャンルは？

ジャンルを予想する前に、まずメディアを考えてみよう。PCエンジンの傾向からして、こういうアニメものは、やっぱりCDロムだろうね。お約束のビジュアルたっぷりゲームになることに期待しちゃおう。

そして、ジャンルはキャラの動きを生かしたACTゲームという線も捨てがたいが、やっぱり誰にでも楽しめて、ビジュアルがメインのデジタルコミックが最有力だね。イジワルなトラップなんかないから、ストーリーを楽しむにはもってこいのジャンルだよね。そうなると、5人の変身シーンは、TVアニメもビックリのバリバリのアニメーションになっちゃうかも？　また、登場するキャラクターの声は、もちろんTVアニメでおなじみの声優さんたちが担当するんだろうね。「月にかわっておしおきよ！」のセリフが早く聞きたいっ!!

予想2 シナリオは？

シナリオは、PCエンジンオリジナルになるんじゃないかな？　原作のストーリーそのなんまってのもイメージが崩れなくていいんだけど、ここはやっぱり、奇想天外でおもしろいオリジナルシナリオになることに期待!!

こんなに広がった『セーラームーン』の世界!!

月刊誌「なかよし」（講談社）からはじまって、コミック・TVアニメ・ゲームなどいろいろなところで大活躍の『セーラームーン』。TVシリーズのビデオやLDの発売も決まり、ますます人気がでそうだぞ。まだ、『セーラームーン』を知らない人は、このコーナーをチェックしてお勉強しましょう!!

TVで絶賛放映中

◀『セーラームーン』が完結して、新たな展開をむかえた『セーラームーンR』。毎週土曜日夜7時、テレビ朝日系で放映中。

なかよし

◀▲現在、月刊誌「なかよし」で好評連載中の『美少女戦士セーラームーン』。毎月ハラハラドキドキの展開で、これも見逃せないぞ！　毎月3日発売。

コミック

◀原作コミックは、1〜3巻が好評発売中。3巻はピンナップ付き。各巻定価390円。（講談社なかよしKC）

スペシャルブック

◀他ではみられない、武内先生直筆の設定資料付き。定価1,200円（講談社）

アニメコミック

▶TV版のフィルムコミック。1〜6巻が好評発売中。各巻定価600円。（講談社）

ビデオ

▶12巻まで発売予定のTV版ビデオ。各巻定価6,571円（税込み）。発売元・東映ビデオ株式会社。

予想 はたして敵は？

シナリオがオリジナルとしたら、敵もやっぱりオリジナルかも？　その他に敵として考えられるのは『セーラームーン』で登場したダーク・キングダムか『セーラームーンR』の敵アンとエイルかな。

ファンとしては、イイ味を出していたクイン・ベリル率いるダーク・キングダムが敵として復活してくれるとうれしいよネ。なんてったってあの個性豊かな四天王（特にゾイサイト）がイイッ！　ぜひダーク・キングダムに復活してほしいなぁ。

これからの電撃PCからは目が離せない!!

いろいろ気になるポイントを予想してきたけど、これはあ・く・ま・で本誌の予想。なかなかスルドイところをついたところもあるけど、これがどこまで再現されるかは、まだまだ秘密のベールに包まれていて定かではないのだ。また、今回の予想した以外にも必殺技がどうなるのか？　その他の登場人物は？　などなど、気になるところをこれからも総力を挙げて特集していくから期待してくれっ!!

原作者 武内直子先生から 愛のFAXメッセージ

な、な、なんと電撃PC宛に、原作者の武内直子先生からFAXメッセージが届いたぞ！

ペこりっ

電撃PCエンジン さまっ♡

こんど バンプレストサマから 出るコトになりました。PCエンジン版
"美少女エンジン セーラームーン
…あ！まちがい…(書けたまちがってしまった!!)
"美少女せんしっ セーラームーン"
＝すっごくっ!! たあーのしみにっしてますっ♡"
スタッフの ミナミナサマも とても がんばって!! くださってますっ♡" PCエンジンだけの ワタシの オリジナル・キャラも 出るので…っ きゃっ♡
ゼヒゼヒ よろしくねっ♡" うふっ♡

1993.4. Naoko Takeuchi

ニャオッ

LD

◀TV版をLD化。ビデオに先駆けて12巻まで発売予定。各巻定価5,300円（税込み）。発売元・東映ビデオ株式会社。

TARGET

イースⅣ
天外魔境風雲カブキ伝
A列車で行こうⅢ
ラングリッサー

本誌イチ押しの4大期待作 ピンポイント爆撃!!

本誌が自信をもって、みんなにオススメする4大期待作を、最新情報プラス他では読めない企画記事で、個別撃破していくぞ!! それぞれページの最後には、みんなよりひと足早く、本誌ライターがサンプルCDでプレイしてみた感想をレポートしてみた。記事を読めば、そのゲームの面白さがわかってもらえるはず。さあ、ロック・オン!!

 イラスト＆CG制作／渡辺宏

4大期待作
ピンポイント爆撃!!

イースIV ザ ドーン オブ イース

THE DAWN OF Ys

メーカーズコメント

永らくお待たせしました!! みなさんの期待以上の作品をめざします。応援お願いします。(宣伝担当・山崎)

ハドソン

これが新たに公開された『IV』の姿だ

最新情報と数々の証言から『IV』の実像に迫る!!

A・RPGの金字塔『イース』シリーズの最新作が、ついに登場! PCエンジンオリジナルのシナリオで描かれる、新しい『イース』。その魅力が今ここに明かされるのだ!

1 シナリオはPCオリジナル——

名作『イースI・II』と『イースIII』(発売:ハドソン)は、みんなも知ってるとおり、日本ファルコムが開発したパソコン版からの移植だった。もちろんPC版はサウンド、ビジュアル、演出などの面で、大幅にパワーアップされてはいたが、当然のことながらシナリオ的には、パソコン版と変わるところはなかった。

しかし、この『イースIV』は、当初からPCオリジナル版として企画立案されたもの。昨年1月の制作発表から、1年あまりの時間を経て、ようやく本格的に動きだした、期待の作品というわけだ。

その具体的なシナリオは、いまだ発表されていないが、時間的には『I・II』の直後の物語となること、「ザ ドーン オブ イース(イースの夜明け)」というサブタイトルが示すように、古代国家イースの発祥の謎が語られること、などが今のところわかっているのだ。

▲今回の発表と同時に公開されたイメージイラスト。

——「イース」建国の謎が明らかになる!!

GAME DATA

メーカー	ハドソン
発売日	12月発売予定
価格	未定
メディア	SCD専用
ゲームタイプ	2Dフィールド A・RPG
面構成	―
推定プレイ時間	約30時間
本誌前人気推移	4月号4位→5位→今月号4位

PC版『イース』シリーズの歩み

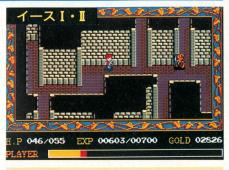
イースI・II Ancient Ys Vanished

古代国家イースの謎を軸に、若き冒険家アドルの活躍を描く、シリーズ第1弾。パソコン版の2作をCD1枚にまとめたもの。奥深いシナリオと、極限まで簡略化されたシステムはそのままに、サウンド、ビジュアル、演出面で独自のアレンジを加え、オリジナル以上の高い評価を受けた、記念すべき作品。

◀今もって斬新かつ大胆な、メッセージビジュアル。

2 ゲームシステムは『I・II』を継承——

2Dフィールドの体当たり型アクション(『I・II』)から横スクロール型アクション(『III』)へと変遷を遂げてきた『イース』シリーズだが、『IV』では、再び**2Dフィールド**を採用。基本的なシステムは、すべて『I・II』と同様のものとなるようだ。

ただし、移動・戦闘に関しては、『I・II』では不可能だった、**斜め移動を実現**。さらに**AIによるパーティ戦闘**も可能となるらしいぞ!!

▲▶『I・II』と『IV』のフィールド画面比較。ご覧のように、外見上はほとんど変化していない。キャラクターのサイズは、『IV』のほうがやや大きい。ステータス表示が「アドル」となったことも注目。

——さらに操作性もアップ!!

3 主人公はもちろんアドル・クリスティン——

アドル

◀18歳。シリーズ全編の主人公。剣士にして冒険家。「イース」をめぐる事件を解決し、再び冒険の旅へ。

リリア

◀アドルに思いを寄せるヒロイン。17歳。『II』に登場し、アドルに命を救われている。

ドギ

◀石の壁をぶち破るほどの怪力の持ち主。『I・II』以降、アドルと旅をともにすることとなる。

カーナ

◀『IV』からの新キャラクター。19歳。勝気だが、めんどう見のいい性格。役どころは、まだ秘密。

◀『I・II』で石化したはずのフィーナ&レアも登場するらしい。(写真は「I・II」より)

先にも触れたように『IV』は、『I・II』の直接的な続編。主人公がアドルなのは当然として、『I・II』からも何人かのキャラクターが、再登場することが決定している。

中でもうれしいのが、**ヒロイン・リリアの復帰**。『III』では、オープニングでチラッと顔を見せるだけだったが、今回はきちんとストーリーに関わる形で登場する。さらに盗賊ドギや女神フィーナ&レアも健在だ。

もちろん**新キャラクターも登場**。今月発表されたカーナをはじめ、魅力的な面々が出番を待っている!

——新キャラに加え、リリア、ドギなどおなじみの面々も登場

◀戦闘の単純さも、作品の魅力のひとつとなっていた。

イースIII Wanderers From Ys

『I・II』とはうって変わって、横スクロールアクションとなった第2作。視点の変更にともなってジャンプ、剣を振るなどの操作が可能となったが、その反面操作がやや複雑化している。

シナリオ的には、「イース」の国やエステリアなど『I・II』の要素を引きずるものは少なく、継続して登場するキャラもアドルとドギのみで、外伝的な要素が強い。

◀ジャンプ&剣の操作でさまざまな複合アクションが可能だった。

※画面写真は開発中のものです。またキャラクターのイラストは日本ファルコムによる原設定として発表されたもので、PC版のものとは多少異なります。

4大期待作 ピンポイント爆撃!!

ハドソン札幌本社を電撃取材!

開発スタッフの声からゲームの奥の奥を読む!

前ページで書いたように、基本となるシステムや、ストーリーの概要は、ほぼ確定しているという『イースⅣ』。今年12月の発売に向け、開発作業は着々と進行中だ。今回の発表でも、すでに十数点の画面写真が公開されている。

だがしかし、残念ながらその情報量はあまりに少ないではないか! いかん、こんなことでは全国の読者に申しわけが立たぬっ!! というわけで我々電撃取材班は、札幌はハドソン本社へ直行。手に入れた写真をもとに、迷惑を承知で開発スタッフへの電撃取材を敢行した。

忙しい仕事の合間ながら、なかなかガードを崩さないスタッフの面々に、次々と質問を浴びせる取材班。ポロリポロリと漏らされる言葉の端端から、しだいに『イースⅣ』の真の姿が浮かび上がってくる!?

◀すでに、移動や戦闘のプログラムは完成?

◀『イースⅣ』開発室の一カット。おじゃましま〜す。

■ディレクター・長山豊氏が語る

『イースⅣ』は、こんなゲームになる!

▲『イースⅣ』制作チームのチーフ。『コブラ』『イースⅠ・Ⅱ』『イースⅢ』などのサポートを経て、『ドラスレ英雄伝説』シリーズをてがける。

パワーアップはさせながらも、**『Ⅰ・Ⅱ』の良さを生かす**というのが『Ⅳ』の基本的な考え方です。やはりアドルが剣を振ったりすると、また違うゲームになってしまいますからね。

今作はこれまでのシリーズとは違い、当初から家庭用に立てられた企画です。つまりもとになるものが紙の上にしかないわけで、ゲームという形にするためには、補わなければならない部分がいくつかありましたね。

また、PCエンジンの『イースⅣ』のオリジナル要素として、**シナリオの細部にはけっこう手を加えています。**他機種でも『Ⅳ』の発売は決定しているようですが、まぁそれを気にしても意味がありませんから、あくまでも自分たちがいいと思うものを作っていこう、と考えています。

現在の進行状況は、30%ぐらいでしょうか。基本的には、ゲームを動かすために必要なシステムが組み上がったというところで、今回お見せできる画面にもハデな部分はないんですよ。いちおう動くようにはなっているというところですね。

これから、ビジュアルやイベント、ボスキャラなどの特殊な処理が必要な部分を作っていくわけですが、まぁ**スーパーCD-ROM²でできることは、すべてぶちこむ**つもりですから、期待していてほしいですね。

この『Ⅳ』では、『Ⅰ・Ⅱ』では明らかにされなかった「イース」という国の起源が明らかになります。その意味でも、**『Ⅰ・Ⅱ』の正統な続編**ということになるわけです。できれば、発売までにもう一度『Ⅰ・Ⅱ』を遊んでみてもらえるとより楽しめると思います。

◀「イース」の基本である遊びやすさ、バランスを徹底的に追求したチューニングをめざすという。

『イースⅣ』開発スタッフ紹介

松田泰一氏
デザインチーフ
『Ⅰ・Ⅱ』を超えるものをめざします!

杉本 悟氏
プログラムチーフ
『イース』らしさを大切にした作品にしたいですね。

蝦名寿昌氏
プログラマー
見えない部分も、じっくり作ってます。

芳賀孝宏氏
プログラマー
『Ⅳ』は、全部が見どころになりますよ!

丸山浩平氏
マップデザイナー
ダンジョンマップのしかけには苦労してます。

ポイントごとに

『イースⅣ』をチェックする！

移動&戦闘はどうなる？

▲『Ⅰ・Ⅱ』でおなじみの半キャラずらし攻撃。『Ⅳ』でもこれが基本戦術になりそうだ。

◀この画面上の敵は、テスト用の仮のもの。完成版ではどんな敵が？

よりシンプルに、より奥深く！

ゲームの基本となる部分。ＡＩ戦闘や斜め移動などの新要素がある。

「仲間といっしょに戦ってほしかったんですよ」「敵を含むキャラクターのカクカクした動きを、なんとかしたかったんです」(長山氏)

どうやらアドルと仲間が肩を並べて戦うといったシーンもあるようだ。また、アドルだけでなく敵キャラのほうも斜め移動をしてくるらしい。より幅の広い戦闘、スムーズな移動が可能となることは間違いない。

「でもそんなに難しくはしませんよ」(長山氏)

どんな魔法が登場する？

▲「ファイヤー」の魔法。火炎弾の飛び方の表現も、「Ⅰ・Ⅱ」とはちょっと違ったものになる。

魔法のタメ撃ちが可能に！

これまでのシリーズでは、杖などのアイテムを装備することによって、数種類の魔法を使うことができた。はたして『Ⅳ』での魔法の扱いはどうなる？

「『Ⅰ・Ⅱ』に登場した魔法が、さらにパワーアップします」「これまでになかった要素としては、魔法のタメ撃ちができるようになっています」(長山氏)

タメ撃ちすなわち魔法の強弱調整が可能になるということだろう。これによってアクション性がさらにアップするはずだ。

◀『Ⅱ』に登場した変身魔法も再登場。これでモンスターと話せる？

システム&データ表示は？

◀単純明快なステータス表示。現在位置も同時に表示される。

▶会話画面。文字も大きく、非常に読みやすい。

◀装備画面。『Ⅰ・Ⅱ』とほぼ同じ画面設計となっている。

▶オプション画面。移動速度、経験値表示の変更などが可能。

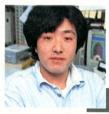
『Ⅰ・Ⅱ』そのままのプレイ感覚

メッセージ、ステータス、アイテムなどの表示方法は、『Ⅰ・Ⅱ』そのままで、大きな変更点はない。これは、もとのシステムが非常に完成度の高いものだったことから考えても、ごく当然のことと言える。

山口　立氏
キャラクターG(グラフィック)担当
今回のキャラは大きくて表情豊かです。

藤本佳代氏
マップG担当
スケール感を大事に考えてマップを作っています。

小林　勲氏
ビジュアルP(プログラム)担当
期待を裏切らず、予想を上回る作品になります！

伊藤丈夫氏
シナリオ担当
とにかく、やってみてくださいね。

桑原元司氏
マップG担当
今回は、魅せるイベントが多いですよ。

小倉英之氏
マップG担当
『Ⅰ・Ⅱ』より美しく、変化のあるマップですよ。

街、村はこうなる！

▲火の村マップ。セルセタの樹海の中にある村。新キャラ・カーナもこの村に住んでいる。各ポイントを簡単に紹介しよう。①村長の家：村長は、なにか悩みを抱えているらしい。②病院：樹海の中で病院があるのはこの村だけ。ここで意外な人物との再会が…。③カーナの家：カーナは樹海を守る森林警備隊の一員。④武器屋：主人は名工との評判。

▶かまどやマキ、武器屋の看板などが、細かく描きこまれている。

▶アドルはもちろん、村人のアクション＆グラフィックパターンもより細かくなる？

大小8つの重要拠点が！

A・RPGということもあって、これまでの『イース』シリーズでは、拠点となる街や村の数が非常に少なかった。しかし…。

「ストーリーやイベントの都合上、街や村の数が8つに増えています」(伊藤氏)

戦闘から解放される拠点であると同時に、情報収集やクエストの発生するポイントである街や村。これが増えるということは、当然ストーリーもこれまで以上にドラマティックな展開が予想される。

「今までのパソコン版から引き継いだような街や村ではなく、街ごとにさまざまな特徴を持たせています」(桑原氏)

「キャラが大きいので、街や村の人々の描きわけにも注意しています」(山口氏)

というように、グラフィック面でも工夫が凝らされているようだ。

フィールド&ダンジ

▲炎のダンジョンと呼ばれている溶岩の洞窟。全部で6階層のかなり大きなダンジョンだ。

立体構造のダンジョン

▲同じ階層の中でも、このように高低差のある構造になっている。

とにかくしかけがいっぱい！

戦闘の舞台となる場所だけに、そのデザインには力が入っているようだ。

「フィールドは『Ⅰ・Ⅱ』より多少広くなるでしょう」(小倉氏)

「ダンジョンや建物は、20前後です。それぞれに趣向を凝らしてますよ」(丸山氏)

今回公開された画面写真の中でも、とくに気になるのが右の「幻影のダンジョン」。まるでエッシャーのだまし絵のようなイメージだ。広さ、しかけともに『Ⅰ・Ⅱ』を大きく上回るものになるのは間違いなさそうだぞ。

他機種(SFC・MD)での『イースⅣ』は？

核となるストーリーは、全機種共通！

耳ざとい読者ならすでにご存じのように、『イースⅣ』は、SFC(トンキンハウス)およびMD(セガ・ファルコム)での発売も決定している。これには、けっこう複雑な事情があるようなのだが、簡単に言ってしまうと、各機種における『イースⅣ』は、すべてパソコン版の『Ⅲ』までを開発した、日本ファルコムの原作をもとにした作品ということになる。

もともと『Ⅳ』は、高い評価を受けたPCエンジン版『イース』シリーズの続編として、ハドソン・ファルコム間での共同開発されることを前提に発表(昨年1月に制作発表会が行われている)されたもの。その発表当時のサブタイトルは、「マスク・オブ・ザ・サン(太陽の仮面)」というものであった。SFC版、MD版では、このサブタイトルが、そのまま使われる予定になっていることからも、シナリオの共通性がうかがえる。

一方PC版は、この原作シナリオにさらに手を加え、より広い意味で『イース』の世界を語る作品とする、という意味もこめて「ザ ドーン オブ イース」というサブタイトルを採用したというわけである。したがって、各作品はオリジナル、移植作といった関係にあるわけではないのである。

ョンはどうなる？

◀断崖にかかった細道には、ヒビが入っている。いかにも危なげ。

こんなしかけも…

◀あんのじょう崩れてしまった。さて、ここをどうやって通ったものか？

キャラクターはどうなる？

◀一番気がかりなのがリリアの再登場。どんな形で物語に関わってくるのか…？（写真は『Ⅰ・Ⅱ』）

今回は、4人のキャラしか発表されなかったが…。「村人などを含めると、60人以上のキャラクターが登場します。リリア、ドギ以外にも、懐かしいキャラが何人か再登場しますよ」（伊藤氏）

何人かといっても、『Ⅰ・Ⅱ』の登場キャラはあんがい少ないので大体の予想はつく。2人の女神をはじめ、サラやジェバ、ルタ・ジェンマあたりがあやしいところだが…？

幻影のダンジョン

▶こちらは表面。ふつうに移動できる。ポイントを踏むと、裏面にワープ！

▶こちらは裏面。上下が逆になっているのでちょっととまどう。もちろんこの状態での戦闘も。

次号はPC版メインキャライラストを公開!!

◀すでに発表されているSFC版『Ⅳ』の画面写真。

HP016/016 MP000 EX00000/00100
PLAYER
ENEMY

◀SFC版では、すでに「有翼人」の登場が発表されている。ではPC版でも…？

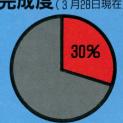
手ごたえは十分だが、味付けはこれからってところだね

サンプルCDおためしレポート

本文中でも何度も書いたように、操作関係の基本的な部分は『Ⅰ・Ⅱ』に準拠する形で作られている。斜め移動もスムーズで違和感は感じられなかった。むしろ、キャラクターサイズが大きくなっているので、操作感覚は『Ⅰ・Ⅱ』よりも良くなっているように感じるな。

ただ、今回の取材の段階ではいちおう動くようになっている、ってとこだったので、『イース』の『イース』たる由縁である、絶妙のバランス調整やシナリオ、演出の妙味などは、実感することができなかったし、それほどセンセーショナルな新事実を得ることもできなかった。

下ごしらえを終え、これから味付けって印象。じっくり煮込んで、おいしい料理になることを期待します。（ドワーフ西谷）

完成度（3月28日現在）

プレイ時間 0.5時間

4大期待作
ピンポイント爆撃!!

風雲カブキ伝 天外魔境
FAR EAST OF EDEN

歌って踊るキャラクター!今度はミュージカルだっ!!

発売まで2ヵ月あまりと迫った『カブキ伝』! ここに至って、とんでもない新情報が発覚!! 加えて開発スタッフの生の声、これまでの総まとめを交えて贈る、最新情報6ページだ!

メーカーズコメント
ようやく完成が見えてきました。絵のレベルと密度の濃さには、脱帽。スタッフもあきれるほど動き、しゃべり、歌いまくります。(企画サポート・印南)
ハドソン

GAME DATA

メーカー	ハドソン
発売日	7月10日発売
価格	¥7,800
メディア	SCD専用
ゲームタイプ	2Dフィールド コマンド入力RPG
面構成	———
推定プレイ時間	約50時間
本誌前人気推移	3月号2位→6位→2位→今月号2位

▼フルオーケストラを前に、コンダクターを振るう田中公平先生。

史上初 ミュージカルRPGとは?

1作ごとに、実にさまざまな趣向を凝らして、プレイヤーのド肝を抜いてくれる『天外』シリーズが、またも、ゲームの歴史に新たな1ページを書き加える偉業をなしとげようとしている! なんと、『風雲カブキ伝』は、ミュージカルRPGになるというのだ!!

新キャラの登場と同時に、ビジュアルシーンが始まり、声優演じるキャラクターのせりふが流れる。これが従来のCDのRPGで使われていた手法。ところが『カブキ伝』では、このビジュアルシーンが歌と踊りで、さらにショーアップされてしまうのである。今回発表されたのは、最終ボス(?)である魔王ガープとその配下の四使徒の登場シーン(次ページ参照)。残念ながら、その動きや曲を、誌面でお伝えすることは不可能だが、イメージだけはわかっていただけると思う。

もちろん、この歌もただせりふが歌になっているだけといったハンパなものではない。作詞・広井王子総帥、作曲・田中公平先生の強力コンビによって作り上げられた各キャラのテーマソングを、声優のみなさんが真正面から受け止め、高らかに歌い上げている! その曲調は、オペラありバラードあり、ロックありとバラエティに富み、ちょっとアブナイ歌詞とあいまって、キャラクターの性格、特徴が、より端的に表現されているのだ。

ボスが歌い踊る！ 魔王ガープ&四使徒、テーマソング発表!!

さて、このページでは、今回発表されたミュージカルシーンのビジュアルと、そこで流れる歌詞、そして実際に歌い、各キャラを演じる声優のみなさんのコメントを紹介しよう。みなさん歌に関しては自信たっぷりの様子。これは期待できるぞ！

黄金のカンビエ

▲歌詞のとおり、とにかくキンキラキンのグラフィックである。

西の海から　やってきた／キンキラ　まばゆい男だぞ／楽しいぞ　楽しいぞ　お金があれば楽しいぞ／この世は　お金で　なんでもできる／かなわぬものは　ない　ない　ない　ないない／恋だって　愛だって　友情だって………

歌：永井一郎

この歌は、別の歌詞で歌ったら、完全にオペラのものですね。オペラのメロディですよ。エゲツない歌詞に、甘いメロディ。いやぁ、難しかったですねぇ、ほんとに。簡単なようで難しい。歌手泣かせの歌でした。最後の力を入れるところが一番つらかったですね。おぼえて学校で歌ってね。期待しててください。

魔王ガープ

◀残念ながら魔王ガープに関しての情報は、まだ秘密。はたして、どんな曲が…？

歌：小杉十郎太

今まで、アニメのほうで何度か歌ったことがあるけど、これほどまでに壮大で、雄大な曲は初めてです。

録音まで、家で何度も練習しました。最初のうちは小さな声で歌っているんですけど、だんだん力が入ってきて大声で歌っていました。私の歌に酔いしれて、闘争心を失わないようにがんばってください。

満月のウンギエ

▼月、そしてウンギエの影を見れば、その正体がわかる…かな？

まるい月だ！　でっかい月だ！　輝く月だ！　トラ　タタタ　月！／狂う　狂う　人が狂う／くる　くる　狂う　くるくるくる！（PAー！）／子供を捨てる親！　おやおやおや（MAー！）Ah———！　歓喜にふるえるオレ………

歌：山寺宏一

すごくゼイタクな歌ですね。本当にゲームにこんな歌が入るんですか？　歌詞とのギャップがおもしろいですね。力強さを出して歌うのは大変でしたが、ストレス発散になりました。「本気でかかってきなさい！」って感じです。期待できる歌ですよ。昨年12月に私のソロアルバムも発売になりました。こちらもよろしくね！

千年のカルネ

歌：松本保典

曲をもらったとき、どうしようと思いました。すごくいい曲なんですけど、同時に難しい曲でもあるんです。最近、まじめな歌を歌ってなかったので、身が引き締まる思いがしました。曲は難しいし、歌詞はテレちゃうような歌詞で…。こう、「私には、わかる」なんて、なかなか言えませんよね。本当にすてきな歌なので、ぜひ3番まで聴いてください。

▲四使徒の中でも一番の美形・カルネ。その容貌にふさわしく歌も…。

慈しみ　深き　聖なるおんな
暗き過去を　微笑みで隠しつづける
そのつらさ　…　…　…
ああわたしには　わかる
わたしのもとへ　さあ　おいで
そう　わたしは　カルネ
千年の愛を持つ男

永遠のサングエ

歌：神谷明

細かいところまで気を配られた曲なんで、録音を始める前は不安でした。キーがちょっと高いかな、と思ったんですけど、うまく田中公平さんに乗せられました。

フラメンコタッチで、ストレートに歌える歌です。持たれる感想はいろいろでしょうけど、気持ち良く歌っているので、怒らないで雰囲気を楽しんでください。

▲こちらも歌詞を読めば、その正体がわかるサングエ。血族、永遠の命といえば…。

ああ　故郷よ　赤き血潮の
母の大地に　眠れ！
ああ　家族よ　赤き血潮の
連なる海を　生きよ！
我らは血族　輝ける永遠の命
我が名を　刻め　その首筋に
我が名を　サングエ
永遠の　サングエ

 イラスト／辻野寅次郎 題字／禅

これまでの情報を総チェック!!
『カブキ伝』のストーリーを読む!!

『カブキ伝』の情報公開が始まってから、はや5ヵ月。本誌でも、あるときはキャラクター、あるときはシステム、またあるときはマップといった調子で、さまざまな情報をお送りしてきた。だが、その物語は今もって謎だらけ。そこでここでは、これまでのデータを、総まとめ。『カブキ伝』の展開を考えてみるぞ！

▲物語は、ジパングからロンドンへ。やっぱり移動は船なんだろうねぇ。

ジパング・京 ▶ 物語の発端から、ジパング出帆まで

京の都

カブキ団十郎、人気役者に！

ゲームのスタート地点は、京の都。マップを見るとわかるように、『Ⅱ』とはだいぶさま変わりしている。とくに目を引くのが、都の東側にある2つの大きな建物。北側にあるのが北座、南側が南座。どちらも歌舞伎座で、中には舞台がある。我らがカブキ団十郎は、この北座の看板役者になっているのだ。

一方、南座のスターは、今回のパーティメンバーの1人である阿国。京の都の人気をカブキと2分している。しかし、阿国がそう簡単に仲間になるのかというと…？

その他、『Ⅱ』でもおなじみの貧民区や、ヒントをくれるお稲荷さん、新登場のギャンブル・手本引きなども、要チェックといったところ。さらに武器屋、道具屋、預かり所など定番のお店ももちろん用意されている。とくに預かり所には『天外Ⅱ』に登場した巻物が預けられているので、ゲーム開始早々から、かなり術が使えることになるぞ。

さて、この京の都では、若い女性の神隠しが続発。カブキは、ある人物の依頼を受け、この事件の解決に乗り出すことになる。その影には、京の権力者であるジョウコウ、そして、あの！大門教(『天外Ⅰ』の敵役)の姿が！　というような事実が、しだいに明らかになっていくらしいのだが、京の都の中にいるうちは、それほどハッキリしたことはわからないはずだ。というのも、『天外Ⅱ』と同様に、京の国には京の都以外にもいくつかの村があるから。ちなみに、『カブキ伝』では、ジパングの京以外の国は登場しない。火多の国や近江の国に行くことはできないので、お間違いなきように。

また、マップを見るとわかるように、カブキのファンが群れを成して、都の出口をふさいでいる。つまり、京の都からはそうすんなりと外に出ることができないようなのだ。

このあたりも、通常のRPGとはひと味違った展開が期待できそうだが……？

手本引き

▲手前の自分の札(子札)が、奥の札(親札)よりも大きいか小さいかを当てる。みごと当てることができれば、掛け金が倍になって大儲け。

●北座

▲ゲームは、この北座の舞台から始まる。カブキの主演作が見られる？

●貧民区

▲相変わらずたくましい貧民区の人々。また情報源になってくれるのか。

●商店

▲武器屋、道具屋などの買物のシステムは、『Ⅱ』と同様のもの。

●カブキファン

▲京の都の出口をふさぐ、キャピキャピギャルの軍団。

●預かり所

▲『Ⅱ』に登場した巻物が預けられている。忘れずに、引き出そう。

●お稲荷さん

▲油揚げを供えると、ありがた〜いお告げを聞くことができる。

〈京の都MAP〉

ジョウコウ

▲『Ⅱ』に登場したタイクーンの従兄弟。小悪人。現在の京の権力者である。

オロチ丸

▲カブキの兄弟子にして『Ⅰ』のパーティメンバー。今回は出番多し。

村など

しかけが盛りだくさん！

さて、京の都を出ると、右手には加茂川が流れ、その向こうにはいかにも怪しげな嵐山遊園地が見える。近くには、橋がかかっていないようなので、向こう岸に渡るには、ぐるりと大きく遠回りしなければならない。

その途中には、写真の伏見村をはじめいくつかのポイントが。もちろんダンジョンも用意されている。また、パーティキャラの世阿弥も京の国のどこかにいるらしい…。

伏見村

▲おぉ懐かしや、『I』のパーティキャラ・ツナデのウワサが。

▲こちらも『I』で見たような光景。ツナデはあまり成長してないみたい。

けもの道

▲フィールド自体が、迷路のようになっているところもあるようだ。

念仏寺

▲ボロボロの荒れ寺。御本尊もくすんで見えるが、ここでは何が…？

嵐山遊園地・金閣寺

黄金のカンビエ登場!

おそらくジパングで最大のヤマ場となるのが、この2つのポイント。どちらも、最初のボスである黄金のカンビエの直轄する場所らしい。金閣寺のほうは、京の都に隣接しているのだが、嵐山遊園地をクリアした後でなければ、たどり着くことはできないようだ。その嵐山遊園地では、カンビエ配下のピエロたちが、アトラクションを用意して、カブキを待ちかまえている。

そして、もちろん避けられないカンビエとの対決！　このあたりで敵の本拠地がロンドンにあること、若い女性をさらう理由などがはっきりするはずだ。

嵐山遊園地

▲4つのアトラクションをすべてクリアし、ピエロたちを倒せ！

金閣寺

▲このキンキラキンの悪趣味さ。カンビエの本拠地は、ここか？

黄金のカンビエ

◀ジパングを支配しようとたくらむ大門教の四使徒の一番手。

ピエロたち

ネズミピエロ　アヒルピエロ　子象ピエロ　妖精ピエロ

▲カンビエ配下の小ボス。それぞれが、コースター、ミラーハウスなどのアトラクションを担当している。

ロンドン ▶ はたして何が起きるか異国の地

カンビエを倒すと舞台はロンドンへ。ロンドンでは、魔王ガープと四使徒の残り3人が待っている。つまり単純に考えても、京の4倍の密度があることになる。逆に言えば、京での物語はゲーム全体の1／5程度でしかないわけで、ロンドンに入ってからが『カブキ伝』の本領と考えることもできるわけだ。

さて、そのロンドンでのストーリーは、現段階ではまったく不明。とりあえず、いくつかわかっている情報をあげてみよう。まず、これまでの情報では、英国のロンドンという表現がされていたが、実際のゲーム中では英国といった表現はされない。京の国と同じように、ロンドンという国の中にいくつかの街や村があるということになるのだ。

さらに、ロンドンすなわち大門教の巣窟というわけではなく、大門教に敵対する立場の人達も多いらしい。とくにプリンセスあたりはカブキとのカラミがありそうだが…。

さて、そのロンドンには、カブキ以外にも、ジパングからやってきている人間がいるらしい。中にはできれば会いたくないヤツらも……。

〈ロンドンMAP〉

▲イギリスではなくロンドン。対岸にはフランス、ベルギー、オランダなどが見える。

ロンドン税関

◀税関ってことは、危険物（武器）は取り上げられちゃうの？

土俵？

◀なぜかロンドン場所が開催中。プッシュ富士山もここに？

モースフィール祭司

◀いかにも聖者、賢者といった趣のお方。大門教とは因縁浅からぬ、ドルイドの僧侶ということだが…？

ネッシー

▶ネス湖の怪物。人の言葉を解する不思議な生物。身体だけでなく、物語の上でも大きな意味を持つ存在。

プリンセススレイナ

◀いわゆるお姫様。こんな美人を、あのカブキが放っておくはずがないので、必然的に重要人物となるのであった。

開発室直撃!!スタッフが語る『カブキ伝』!!

【『カブキ伝』のヘッドをとる3人と、メインスタッフを代表する5人の生の声を集約! 熱い思いを感じてくれ!!】

[企画・監修]広井王子

アニメシーンの演出は当然! 前作以上にスムーズにバリバリと動く。そのうえ、今回はハドソンの笹川チームが映画以上にすばらしい効果音を作り上げてくれたぜ! その迫力! CD-ROMだーっ!!って感じだ。さらにボスキャラ5人は歌って登場する!! ミュージカル的演出を使ってみたわけだよ。まだ実験的な段階だけど、新しい演出方法をオイラはつかまえたぞ!って思っている。カンツォーネ、ジャズ、フラメンコ、賛美歌、オペラといろいろなジャンルの歌を仕込んである!! 嵐山での「4人のピエロ」パートの演出も楽しいぞ! まぁミュージカルRPGはオイラの専売特許だな!!

▲言わずと知れた『天外』シリーズの産みの親。殺人的スケジュールに、さらに拍車がかかってるとか。

[監督]竹部隆司

監督とはいうものの僕の仕事はといえば、ゲームの方針を確立すること、開発環境を整えること、スケジュールの調整、そして広井さんとの折衝といったところです。いってみれば縁の下の力持ちですね。今回はとくにスタッフのノリも良かったので、その勢いを殺さないようにできるだけ気を配ったつもりです。

▲夢枕にカブキが立った、という竹部監督。実はハドソンの部長さんだったりする。

そのかいあって、今回は、倒れたりする者もなく(?)比較的順調に開発が進んでいます。まぁ、ゲームスケールが『Ⅱ』ほどバカでかくないせいもありますけど。

ゲーム本編で、僕がこだわった部分は音と絵と

緊急座談会 『カブキ伝』のココを見てくれっ!!

3月も末、ハドソン本社の1室に集まった5人の男たち。彼らこそ『カブキ伝』開発スタッフを代表する面々だ。聞けば2日後には、全データをアップせねばならないという修羅場の最中、その合間に急きょ行われた座談会。はたして何が飛び出すか?

出席者

荒井弘二氏
Mr.チャダ&広井さんの原作を、ゲームのシナリオに落としています。

久保 久氏
フィールド、ダンジョンなど、マップ全般のデザインをチェックしています。

室屋勇治氏
『天外』シリーズ新機軸の、バトルのシステムを担当させてもらっています。

小坂恭洋氏
プログラム全般をやらせていただいています。スペシャル処理がたいへん!

角谷篤志氏
ビジュアルグラフィックをやっています。今回は見どころ多いですよ。

驚異のスピード開発、ハドソンの実力を見よ!!

――『カブキ伝』の実際の開発は、いつから始まったんでしょう?

荒井:そうですねぇ。話があったのが(昨年の)夏ですね。そのときはなんと、昨年の12月に発売しようなんて、ムチャなオーダーがありまして。CD-ROMのRPGを半年足らずで作る、なんてのはもう事実上不可能ですよね。ハッキリ言って。

久保:今のスケジュール(7月発売)というのも奇跡的な速さです。

荒井:某誌には7月に発売延期発表か?なんて書かれましたけど、そんなことはありませんから安心してください。もう、**絶対に7月に出してやるっ**(笑)!

そもそも『カブキ伝』とはどんなゲームなのか?

――主役があのカブキということで、かなり変則的なゲームになるのではないかと思うのですが、みなさんご自分の担当も含めていかがでしたか?

荒井:うーん。そうですねぇ。**RPGではなく『天外』だと**(笑)。いろんな意味で、RPGというジャンルからは、逸脱してしまってるんですね。とくに"しゃべる"という点では、『Ⅱ』の倍じゃきかないぐらいしゃべりまくりますからね。しかもあのカブキですから、普通のセリフじゃないんですよ。ナレーションじゃなくて、口上ですよね。それだけでイメージが違ってきますよ。

久保:マップのほうは、かなり自由にやらせてもらいましたね。苦労したところというと、やっぱり嵐山遊園地ですか。**コーヒーカップのデザイン**には、とくに気を使いましたんで、どんなしかけになっているのか、楽しみにしてください。

室屋:バトルは見た目、『FF』なんですが、実はけっこうしかけがあります。ボスはもちろん、ザコの中にもガンガン動くやつがいますしね。それに、シリーズで初めて戦っている自分たちの姿が見えるというのも大きいですよ。

あ、それからみなさんご期待の**マントーとのバトル**は、もう相当にとんでもないです(笑)。めったにないバトルシーンですから、ぜひご期待していただきたいですね。

小坂:プログラムの面では、やっぱりスペシャルな処理が多いです。それからデータ的には、とにかく生音が多いですね。**曲数だけでも、過去最高**ってぐらいに入ってますから。

角谷:えー、そうですねぇ。立ち上げの段階では、ビジュアルシーンの原画は500枚っ

のタイミングなど細かい部分をきっちり合わせることです。かなり**気持ちよくプレイできる**と思いますよ。

[演出] 藤原茂樹

▲『カブキ伝』はストーリー性とビジュアル性を過剰に追求してます、と語る藤原さん。

今回の『風雲カブキ伝』は、**番外編**です。ですからこれまでの『天外』ではできなかったことをやろうってことで、バトルなどシステム的に変えた部分も多いですね。意図的にハメを外そうって意識は広井さんのほうにもあったみたいで、たとえば、ジパングの物語であるはずの**『天外』が外国を舞台にしてしまう**、なんてのはその最たるものでしょう。

まだはっきりとは言えないんですが、演出面でもシステム面でも、普通のRPGだと思ってプレイしてると、足をすくわれるような部分が、かなりあります。ユーザーの予想を**いい意味で裏切ること**になると思いますよ。

▼収録用の台本。なんと上下2巻組という大ボリュームである。

て話だったんですよ。それならなんとかできるかなと思ってたんですが、話が進んで、コンテができてくると、とても500枚なんて量じゃたりないんですよ。最終的には、**原画3000枚以上**になってしまいました。それでもかなりカットした部分がありますから。

それからカブキを描くために、必要な色数が多いんですよ。ただでさえハデなのに、ハタまで背負ってるでしょ。だから調整が大変で（笑）。

気になるスケジュールは、大丈夫ですか？

——なかなか大変そうですけど、進行状況はいかがですか？

荒井：実はですね、素材的にはあさってまでに、全部入れてしまおう、ということになっているんですよ。だからホントはこんなところでのんびりしている場合じゃない（笑）。調整などは、もちろんその後ということになりますけど。

角谷：いちおう、**順調に、予定どおりに進んでます**からね。大丈夫でしょう。

荒井：やっぱり、前作がとてつもないスケールと完成度でしたから、最初のうちは不安でしたよね。

室屋：正直言って**『Ⅱ』の存在はものすごいプレッシャー**でしたね。

久保：年が明けて、なんとか形が見えてきてからですよ。これはイケるなって手ごたえを感じられるようになったのは。

荒井：『Ⅱ』が直球とすると『カブキ伝』は変化球ですから、その変化球が、いいところに決まりそうだなと。

——なるほど。それでは最後に発売を待つファンのみなさんにメッセージを。

小坂：おちゃらけてるような部分が多いですけど、実はまじめに作られてますから、**早解きはしないほうが楽しめます。**

室屋：この場にはいないんですが、サウンド担当の笹川というのが、えらくがんばりまして、曲も効果音も、すごくクリアーになってます。ぜひとも**ステレオ音声で楽しんでください。**

荒井：非常に贅沢（ぜいたく）な作りで、1度しか聞けない曲や1回しか見られないイベントばっかりですから、じっくりと楽しんでください。早解きしようとすると会うことができないキャラなんかもいますから。

——本日はお忙しい中ありがとうございました。

▲『カブキ伝』チームが占拠する1角。ここで、彼らスタッフは日夜戦い続けているのである！

サンプルCDおためしレポート

カブキ団十郎という、ゲーム史上まれなヒーローの存在自体を楽しむゲーム。通常のRPGの場合、主人公＝プレーヤーという図式が成り立つが、『カブキ伝』の場合、両者はイコールではないのだ。カブキは好き勝手にしゃべりまくり、動きたいように動く。おそらくカブキはRPGの主人公の中でも最もセリフの多いキャラクターではないかな？

それでいて、自由度のほうも、けっこう高い。その意味でも、スタッフの言うように、通常の意味でのRPGとは少々異なったスタンスのゲームになっているように思われる。

今回発表されたミュージカル部分は、一見の価値あり。歌もなんだか変で、1回聞いたら忘れられないかも。(ドワーフ西谷)

完成度（3月28日現在）

プレイ時間　0.5時間

A列車で行こうIII

メーカーズコメント

やっと開発が終わり、あとは発売を待つばかり。みんな自分のつくりたい街を心に描きながら待っててね。今のうちにたっぷり寝だめが必要かも。（安川）

アートディンク

初級マップを見本に、基礎中の基礎から完全解説！

列車が走るたびに、民家がポコポコと生まれ、高層ビルがニョキニョキと。デパートは生まれ、ホテルは建ち、田舎町があっという間に大都会に。今、街づくりがおもしろい！

自分のユートピアをつくれ！

鉄道会社を経営し、街を開発するこのゲームには、決まった目的もないし、エンディングもない。プレイヤーが自分の好きなように街づくりを楽しむゲームなんだ。キミがつくるのはどんな街？　人口の密集した大都会？　それとも大自然を生かしたリゾート？　プレイに慣れたら、自分がつくりたいユートピアをイメージしてプレイしていこう。細かいプレイのコツは、今回、初心者向きのマップを題材に詳しく紹介するから、すぐに遊びかたがわかるはずだよ。

◀住宅都市か観光都市か、つくる街により産業のバランスが変わる。

例［マップ1「ニュータウン構想」］

マップの特徴

1 最初からすぐ人口増加

ここは都市の郊外。住宅地やオフィスを建てる場所を求めている人がいっぱいいるので、便利な駅さえつくれば、すぐ町が発展してくれる。

2 開発しがいのあるマップ

スタート時は家もまばらで、ほとんど未開発。山や湖の面積も少なく、平地が広がっているので、キミが自由に、一から街づくりができるぞ。

3 自然に恵まれたマップ

スキー場がつくれる高い山や美しい湖、森など、自然がひととおりある。この地形をどう生かして街をつくっていくか、考えたいところだ。

プランのポイント

1 ドル箱の街をひとつ

せっかくすぐに人口が伸びる地区なんだから、外のマップにつながる路線の駅前は、高層ビルが並ぶ発展した街にして、稼ぐことにする。

2 レジャーランド建設

比較的便利な場所に高い山と小さな湖がある。ここにはスキー場と遊園地をつくって、都市近郊のレジャーランドをめざすことにした。

3 環状線をいくつも用意

発展している街の駅は列車の本数を多くしたいし、ひなびた地区は少なめにしたい。だから地区ごとに別々に環状線をつくることにした。

GAME DATA

メーカー	アートディンク
発売日	6月11日発売
価格	¥9,800
メディア	SCD専用 MB・M対応
ゲームタイプ	リアルタイム制 都市建設型SLG
面構成	全20マップ
推定プレイ時間	約30時間
本誌前人気推移	4月号13位→8位→今月号8位

これが『A列車で行こうⅢ』の基本の遊びかた！

このゲームはやれることも多いし、パラメータもたくさんある。初めてプレイしたときは、いったいなにから始めればいいのか、どんなところに注意してプレイしていけばいいのかわからずに、とまどうだろう。

町づくりの基本的な手順と、次の行動を起こすべきポイント、行き詰まったときの対策をフローチャートにまとめてみた。これを見ながらプレイすれば、キミもすぐに、ゲームの遊びかたのコツが飲み込めるぞ！

こうすれば開発が進むフローチャート

❶まず路線をひとつつくり列車運行

町が発展してきたら……

❷デパートやマンション子会社を設立

人口の伸びが止まったら……　／　路線が黒字になったら……

新路線開発

❸工場、貸しビル子会社をつくる

黒字が大きくなったら……

❹税金対策を考える

❶最初は路線をひとつ

ほとんどのマップには、マップの外とつながる路線が１本、駅がひとつあり、他社の客車と貨車が客と資材を運んでいる。この駅は、マップの外の客でにぎわっているぞ。**最初は、まず、この駅から路線を延ばし、**その先に駅をつくって、流れをつくろう。

❷町が栄えたら子会社で稼げ

新たにつくった駅から**列車に乗る客が100人を超えると、**次々に家が建ち始め、町が一気に発展しだす。住宅需要があると見たら、**即マンション建設。**たちまち列車の利用客も増える。利用客が多くなったら、今度は**駅前にデパート**を建てよう。

❸人口が増えないときは仕事場

マップ外に仕事場があり、労働力が求められている間は、人口はどんどん伸びていく。だが、その需要が満たされると、マップの成長が止まってしまう。こういうときには、**工場や貸しビルなど仕事場**となる会社をつくり、マップ内で労働力の需要をつくれ。

❹上手な節税で金を残そう

がっぽりもうけている会社は税金もがっぽり取られる。せっかく資金に余裕ができたと思ったとたん、税金に取られて、泣くのは悔しい。**3月末の税金額決定の時期**が近づいたら、黒字の会社は子会社などを買って利益を減らして、節税しよう！

鉄道の安定経営のための6大ポイント

鉄道は会社の基本。黒字を生み、街を活性化するための路線をつくることが一番大切だぞ。

ポイント1 線路は直線で敷け！

運賃は、線路の長さではなく、**駅と駅の直線距離**で決まる。だから、グニャグニャ曲がった線路は、経費ばかりかかり、もうけが少なくて損。なるべく線路は直線最短距離で敷こう。

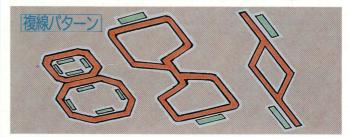
また、駅と駅の距離が遠いほど運賃は高くなるが、栄えている街からあまり離れた場所に駅をつくるとなかなか次の駅周辺が発展しない。最初につくる駅は、**出発駅から高速列車で10時間前後で着く場所**につくろう。

ポイント2 効率がいいのは環状線

町が発展するためには、近くに資材が必要。この資材を運ぶ貨車の運行などを考えると、列車は一路線にふたつ以上走れないと困る。といって全線を複線にすると金がかかる。最初は**一部複線のすれちがい可能な単線**をつくるといい。そして、将来は駅がたくさんある、**効率のいい環状線**をつくることを考えて、線路を敷こう。

ポイント3 将来のために駅は大きく

駅には、大小2種類のタイプがある。大きな駅には駅ビルがついていて、利用客が増えれば利益も大きくなる。だが、大きな駅の本当のメリットは、町が栄えるにつれ、**駅前に道路が延びていく**ことにあるのだ。

道路の周囲は発展しやすく、とくに**道路の交差点**は駅前並みに繁栄する。資金に余裕があり、街を大きくしたければ、はじめから駅は大きな駅にしておいたほうがいい。高層ビルが並ぶ大都会をつくりたいときには、各駅から延びた道路が十字に交差するように、4つの駅を配置しよう。

ポイント4 列車選びは慎重に

客車、貨車の種類はいろいろある。まずスピードが2種類。金があれば高速列車を買おう。ひとつの路線に走らせる列車は、同じスピードのもので統一しておいたほうがいい。

次に列車の乗客数と貨物数の大小。もちろん高速でたくさんの荷物を運べるのがベストだが、列車の能力を見くらべると一長一短。

オススメといえる列車は、客車では、乗客が少ないうちは多少コストパフォーマンスが悪いけれども"**ARⅢ**"貨車では"**EF68**" 最初のうちはこれでやってみよう。

ポイント5 出発は朝8：00

▲出発時刻の変更や、渋滞したときのフォローなどはこまめに。

列車の利用客の数は、出発時刻によって大きく異なる。一番利用客が多い時間帯は**朝8：00に出発する列車**だ。次は**夕方18：00出発**。それぞれ、その前後もまあまあ。真夜中出発の列車などは利用客がほとんどなく、列車を走らせるだけ損。このことを最初から頭において、駅と駅の距離を考えるといい。

ダイヤグラムでは線路のポイントの切り替えもできる。進行方向を考えて、設定しよう。

ポイント6 将来設計を考えて……

線路を敷くときには、そのときつくる路線のことだけでなく、将来どう線路を延ばして、どんな路線にするのかも考えておかなきゃいけない。先のことを考えずにプレイしていると、気づいたら線路を延ばすつもりだった場所にデパートなど大きなビルが建っていた…なんて悲劇が起きるぞ。駅に近い場所は自社で押さえておこう。

子会社経営のための6大ポイント

いまどきの鉄道会社は多角経営。会社を大きく伸ばすために、子会社を上手に使おう！

ポイント1 子会社は場所がポイント

デパートやマンションなどの子会社は、どこに建っているかで、収益がまるでちがう。ゴルフ場などは駅が近くになくても、あまり収益に差が出ないが、デパートなどは駅や交差点から離れていたら、**絶対に赤字。**下にあげた4つの子会社はかならず駅のそばに建てるようにしよう。

駅前に建てたい子会社

デパート
貸しビル
スタジアム
遊園地

ポイント2 一等地を押さえろ

駅ができて便利になっても、土地の値段はさほど上がらない。だから土地転がしで稼ごうとは思わないほうがいい。

だが、町の発展に欠かせない**資材を置くための空き地、子会社を建てる予定の駅前一等地、将来線路を延ばす予定の場所**は押さえておきたい。なお、将来建物を建てたり、線路を敷くつもりの場所は、空き地のままではなく、接続してない線路を敷こう。資材を置かれてしまうからね。

ポイント3 ライバルに気をつけろ

子会社が繁盛していても、油断はできないぞ。近くにライバルが出現すれば、一気に売り上げはダウンしてしまう。子会社のうち**マンション、貸しビル、デパート、ホテルは他社も建てる。**だから、ときどきライバルが出現していないかを、チェックしておきたい。あまりに売り上げが下がってきたら売ってしまって、また新たに繁栄し始めた町に新しい子会社を建てたほうが得なのだ。

ポイント4 隣の建物の影響を知れ

近くにある施設によっても、売り上げは変わる。たとえばスタジアムは見本市にも使われるので、住宅、マンションのほか貸しビルがそばにあると繁盛する。ホテルとレジャー施設は互いに売り上げを高める。意外なのはゴルフ場で、住宅街につくると売り上げが伸びるぞ。

ポイント5 子会社売買も稼ぐ手段

COMPANYS
資金 2249537
評価額 316800 手数料 11336
今期売上 8116 今期経費 6900 今期利益 1216
マンション管理長
売りますか？ 決定 取消

子会社は繁栄している場所に建てれば、たいがい建てたときより価値が上がる。売買で稼ぐのも一手。**レジャー施設は他社が建てられない**こともあって、だいたい収益が高くて、持っていたほうが得だが、その他の会社は持ち続けるより売ったほうが得なことも多いのだ。とくに**マンション転がし**はもうかるぞ。

マンション転がしでバブルを生み出せ！

ポイント6 町の活性化に子会社利用！

建物が建ちにくい林や畑は、一度購入し、整地してから売るといい。新しい駅の周辺にマンションを建てれば、それが刺激となって、町が発展する。労働力の需要が満たされ、人口が伸びなくなったときには、工場などを建てて、仕事を増やそう。子会社は、町の活性化にも役立つ存在なのだ。

人を多く使う子会社

工場

デパート

ホテル

資金やりくりの4大ポイント

なにをするにも、お金が必要。やりくりのコツをつかんで、夢のための資金を作り出せ！

鉄道の収支をチェック！

街がどんどん発展しだすと、楽しくて、つい次から次へと線路を延ばして街をつくりたくなる。資産が豊富にあるようならそれもいいけれど、普通は収支をきっちりとチェックして、黒字になっていたら次の開発を始めよう。

1年 8月16日　(金)14:00

REPORT 1

資金	4095180	駅	2
負債	0	車両	3
未納	0	総延長	97

本日売上	経費	収支
1002	208	794
今月売上	**経費**	**収支**
8870	5880	2990
今期売上	**経費**	**収支**
24343	911562	-887219

だが残念ながら、このゲームでは鉄道だけの収支がわかりにくい。レポート1で表示される収支は、**子会社を含めた会社全体の収支**なのだ。そこで、とりあえず子会社販売のウインドウで子会社の収支をチェックし、そこから鉄道の収支をチェックするのだ。手間はかかるけど、こういう地道な作業なしには大規模な発展は望めない。もし鉄道が赤字ならば、**運行本数を減らす、もっと大人数を運べる客車に変更、**などの対策をとるようにしよう。

ポイント2 税金の仕組みを知り節税

	評価額	資産税金
鉄道資産	1300500	65025
子会社	0	0
株式	0	0
土地	120000	6000
合計	1420500	71025
	売上	**経費**
鉄道会社	25395	911954
子会社	0	0
	売却分	**購入費**
子会社	0	0
株式	0	0
土地	0	34600
	株式配当	**手数料**
	0	0
	利息	**支払利息**
銀行	21096	0
収支		-895790
利益税金		100
資金		4104210
税金合計		71125

毎年3月末に税金額が決まり、6月1日には税金を支払わないといけない。税金は2種類ある。ひとつは資産税金。線路や駅、土地や株式など、会社が持っている**資産の評価額の5%**を払う。もうひとつは利益税金。**利益の50%**も持っていかれるんだ。このふたつの税金の税率の差に注目！　収支が黒字になったら、3月末になる前に、子会社を買って、資産に変えれば、節税ができるんだ。

利益税は利益が0でも大赤字でも同じ。毎年、利益がプラスマイナス0くらいになるように考えてプレイしよう。

ポイント3 上手に借金しよう！

資金が不足しているときは、銀行から金を借りることもできる。**利息は月によって変わる**から、なるべく利息が安いときに借りたい。また、借金を返済した年は、利益が大きいのに、資産は少なくなるので、税金に苦労する。あまり多額の借金をしていると、返済の年の税金が大変だから、できるだけ一度の借金額は少なめにしよう。

ポイント4 株の売買で稼ごう

◀株価の動きをしっかりとフォローしよう。

▶とりあえずの目標は、資金50億円突破だ！

株の価格は小刻みに上下しながら、だんだん上がっていく。そして**あるとき突然高騰**、そしていきなりバブルがはじけて、**大暴落。**これを数年周期で繰り返している。安いときに買って、高いときに売れば、大もうけ。だけど、売る時機を誤ると、暴落して泣くことになる。株を持ったら、こまめに株価を調べ、セーブしておくのがポイントだ。

いろんな楽しみを発見しよう！

プレイのはじめは人口を増やしたり、金を稼ぐことばかりに目が向いてしまいがち。だけど、あるていどのコツをつかめば、そんなに金では苦労しないはず。金はあくまで手段なんだ。

このゲームの本当のおもしろさは、自分流の遊びかたができるところ。たとえば列車だって、稼ぎがいい列車を走らせるだけじゃつまらない。自分が好きな列車を自分の好きな風景の中で走らせたい。豪華レジャーランドや大工場街をつくるのも楽しい。楽しみかたを見つけるのはキミだよ。

季節の移り変わりを楽しめ！

春、夏は青々とした緑、実りの秋の黄金色、そして冬の銀世界。季節で移り変わる風景も楽しみのひとつ。

冬

わがままに町づくり！

平均的な町なんておもしろくない！　好きな施設だけを集めた町をつくっちゃおうぜ！

栄冠は君に　双六鉄道　主役は列車だ

へんてこマップ大集合！

野球のグラウンドに、双六……用意されているマップ20本の中には、見ただけで思わず笑っちゃうへんてこりんなマップもいっぱいあるよ。

A列車で行こうⅢ

世界平和のためにも、創造的ゲームをするのも、また一興！

サンプルCDおためしレポート

ゲームって、破壊的なもののほうが圧倒的に多いよねえ。ＲＰＧ、アクション、それに戦争シミュレーションだって、殺してばっかり。そりゃさ、現実にはできないことだから、ゲームの中で発散したいってのもわかる。でも、ときどき、むなしくなっちゃうんだよねえ。

このゲームは逆。つくるゲームなんだ。町をつくるなんてのも現実にはなかなかできないこと。しかも、一から開発できるのがうれしい。

それに、ふだんゲームをやっていてもうひとつ感じる不満、作り手に踊らされてるって感じもない。決められたストーリーに乗って動かされることもなく、自分で自由に目的を決めて遊べるんだもん。たまには創造的に遊びません？　（ケイちゃん）

完成度（4月1日現在）

プレイ時間　15時間

4大期待作
ピンポイント爆撃!!

ラングリッサー 光輝の末裔

今月は、メインキャラ一覧とステージ1・2のリポートだ

壮大なスケールのストーリーと、それに基づく練り込まれたシナリオと魅力あふれるキャラたち。そして魅惑のクラスチェンジシステム。多彩なおもしろさにあふれた話題作をチェック!

メーカーズコメント

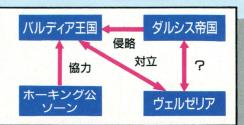
PC版『ラングリッサー』は、MD版にくらべて、職業(クラス)やシナリオ、登場キャラクターなどがビミョーに違います。見くらべてみるといろいろとおもしろいですよ。　(菊池)

メサイヤ

『ラング』ワールドの解説

バルディア王国は、太古の昔〝闇の力〟を封印した光の王ジークハルトの末裔の治める国。ヴェルゼリアはその〝闇の力〟が封印されている場所のことである。ダルシス帝国とヴェルゼリアとの関係は謎だが、ゲームを進めていくうちにあきらかに……。

★これさえ読めば、知ら メインキャラ

『ラングリッサー』の登場人物は、個性豊かなキャラクターばかり。

レディン

バルディアの王子。ダルシス帝国に包囲された王城からヴォルコフとともに脱出。祖国バルディアを取り戻し、ダルシス皇帝ディゴスの世界制覇の野望を打ち砕くため戦い続ける。

▼レディンとヒロイン、クリスの出会い。

▲主人公レディンの勇姿。打倒ディゴスをめざして兵を挙げるのだが……。

ナーム

バルディア近衛兵団の隊長。その優れた剣術や騎術は男の戦士にも引けを取らない。バルディア城が落城したとき、ひとりだけ脱出に成功。のちにレディンたちと合流する。

▲もうひとりのヒロインともいえるナーム。

クリス

巡礼の旅の途中、レディンたちと出会い行動をともにすることになる。レディンとはサルラスでいったん別れるが、淡い恋心からレディンの後を追い、ともに戦うことを決意する。

GAME DATA

メーカー	メサイヤ
発売日	8月上旬発売予定
価格	¥7,900
メディア	SCD専用
ゲームタイプ	コマンド入力式 RPG風SLG
面構成	全20面
推定プレイ時間	約20時間
本誌前人気推移	5月号4位→今月号7位

ボーゼル

太古の昔、闇の力を得るためカオスの封印をとこうとした魔導師。エルスリードの光の王ジークハルトによって、カオスとともにヴェルゼリアに封印されたはずなのだが……。

▲左からナーギャ、ボーゼル、ニコリス。彼らの企みと狙いは？

ゼルド

皇帝ディゴスとともに軍勢を率いてバルディアに攻め込み、そのままバルディアの統治をまかされる。どちらかというと力押しの戦法を得意とする。

ディゴス

ダルシス帝国の皇帝。秘剣ラングリッサーを狙い、バルディアに攻め込む。世界を制覇するという野望にとりつかれているのだが……。

◀黒騎士ランスと呼ばれるほどの実力の持ち主。

ランス

ダルシス帝国親衛隊を率い、レディンのゆくてを阻む。おのれに厳しく部下にやさしいため、人望も厚い。レディンにとってライバルと呼べる存在である。

ないキミでもOK!

クター紹介

どう育てるかは、キミ次第。好みに走るか、能力重視か？

テイラー

もとは海賊だったが、イルザック王と戦ったときに意気投合し、バルディア騎士団に入る。水軍を率いる海の勇者。

▼海の勇者テイラー。水上戦では圧倒的な強さを誇る。

ソーン

イルザック王の旧友であるホーキング公の直属の家来。サルラスの警備隊長だったが、ホーキング公の命を受けレディンたちとともに戦うことになる。

ジェシカ

バルディアの王宮魔導師。レディンの父であるイルザック王亡き後、ラングリッサーの秘密を知る唯一の人物となる。

ホーキング公

サルラスを治めるイルザック王の旧友。バルディアから逃げのびてきたレディンをあたたかく迎え入れ、ともにダルシス帝国と戦うことを約束する。

アルバート

バルディア王国の辺境警備隊指揮官。ダルシス帝国からアンゼルの砦を守っている。逆境に強い不屈の戦士。

ヴォルコフ

バルディア王国の騎士。イルザック王の命を受けレディンとともに城を脱出する。剣の腕もさることながら、戦術家としても超一流のものをもっている。

◀ヴォルコフとの別れ。レディンの胸に去来するものは……。

ステージ1とステージ2をテストプレイ!

STAGE 1「王城脱出」

前半のステージの中ではキャラクターのセリフが多い。とくにNPCや敵キャラのセリフが豊富なので、簡単にクリアして見逃さないように……。

レディン
LV1ファイター
??????

イルザック
LV1キング
ソルジャー×2

ナーム
LV4ファイター

ヴォルコフ
LV10ソードマスター
???????

しさいコッセル
LV1プリースト
ガードマン×4

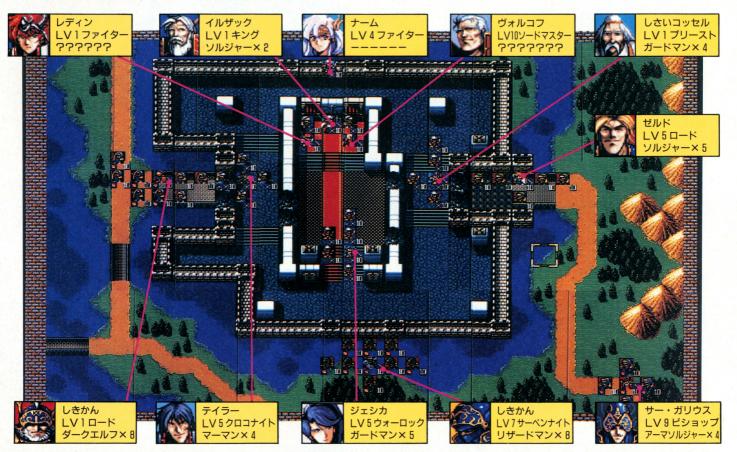
ゼルド
LV5ロード
ソルジャー×5

しきかん
LV1ロード
ダークエルフ×8

テイラー
LV5クロコナイト
マーマン×4

ジェシカ
LV5ウォーロック
ガードマン×5

しきかん
LV7サーペンナイト
リザードマン×8

サー・ガリウス
LV9ビショップ
アーマソルジャー×4

まずは、小手調べ！軽いジャブかな!!

まずゲームをはじめて気がついたのが、マップがMD版とはかなりちがうということ。マップを構成するひとつひとつのパーツはすべて新たに起こしているし、広さや地形などもMD版の悪いところを反省したうえで構成し直している。家庭用マシンからの移植というと、データをそのまま落としがちなので、これにはちょっとびっくり。

それから、ユニットの配置もMD版とちがっている。MD版でナームがいたところには**コッセルという新キャラが**……で、かんじんのナームはどこへいったかというと、マップの上部へ。なんと、このマップはレディンとナームが合流すればクリアなのだ!! ということは、ナームがやられちゃうとゲームオーバーになるってことだね。

◀ナームのセリフもいろいろあるぞ。ターンが進むと……。

さて、気になるのは操作性やコンピューターの思考時間といった、プレイしやすいかどうかというところ。この点に関してはMD版と同様、親切なつくりになっているぞ。しかも、戦闘シーンをOFFにすることもできちゃうのでバリバリのシミュレーション野郎でも満足できるんじゃないかな。ただ、**戦闘シーンをONにしてもCDへの読み込みはない**ので、できればONでやってほしいところだ。もちろん思考時間はMD版と同様とっても早いぞ（ステージ5までしかやってないけど）。

ところで、このステージ1は**クリアしようと思えば4ターンでクリアできちゃう**んだよね……。ただ、8ターンめにちょっとしたイベントがあるので見逃さないように……。

無事クリアすると、最後まで生き残ったキャラにボーナスEXPが入るぞ。これもMD版とのちがいのひとつ。MD版はHPが0になったキャラは2度と復活しなかったんだけど、PC版では次のステージから出てこれるようになったためで、ペナルティーとしてリタイアしたキャラはこのボーナスEXPがもらえないというわけ。

ちなみに**セーブは5カ所**まで。かなりメモリーを食うので、消したくないデータがある人は天の声バンクの用意を忘れずに……。

見逃せないポイントはここだ!!

STAGE 2「サルラスへ」

ステージ1ほどバリエーションはないが、7ターン以降にNPCと敵に動きが。

ばんぞく
LV3シャーマン
バーバリアン×6

クリス
LV3クレリック
シビリアン×6

ばんぞく
LV1シャーマン
バーバリアン×6

ばんぞく
LV1シャーマン
バーバリアン×8

レディン
LV?ファイター
???????

ヴォルコフ
LV?ソードマスター
???????

ばんぞく
LV2シャーマン
バーバリアン×6

ヒロイン守ってどこまでも…

ステージ2はMD版と大幅にマップがちがっているぞ。MD版はPC版とちがい、たて長のマップだったのだ。そんなわけで、PC版はMD版に比べてかなりシェイプアップされたマップに仕上がっているといえるかもしれない。

もちろん、キャラクターのセリフもMD版に比べて若干増えている。これはステージ2に限らず、全体にいえることだ。ちなみに1回しか言ってくれないセリフが多いので、ボタンを連打していてとばしちゃった……なんていうことのないように。

それからMD版同様、**クリスはNPCなので自分で操作できない**から、レディンかヴォルコフのどちらかをつねに護衛につけておきたいところ。プレイしてみた感じでは、クリスはどんどん先に進むので敵に囲まれやすい。しかも、クリスがやられるとゲームオーバーなので、慣れないうちは思い通りに動いてくれないNPCに悩まされるかもね。

このステージも**7ターンめと9ターンめにイベントがある。**このステージの敵は弱いので、イベントの前に全滅させないように注意しよう。ザコ敵が出現しないと、経験値が入らないからね！　このステージも楽勝だね!!

MD版の2面は…

◀これがMD版2面のスモールマップ。かなりちがうのがわかるよね。マップ中の黄色のわくが1画面分だ。

MD版を上回る完成度!! 発売次第売り切れ必至か!?

サンプルCDおためしレポート

まず、今回のテストプレイレポートに使用したサンプルについて。ステージは全20面中、12面まで。ビジュアルシーンはとりあえず入っているけど、声優さんの〝しゃべり〟は入っていない。また、キャラクターがやられたときの叫び声などのＳＥも入っていなかった。

という状況なので明確な評価は下せないが、今号の記事を読んでくれた読者なら、現在のバージョンでも十分完成度が高いことはわかってもらえると思う。もちろん、ベースとなったＭＤ版と比較してもビジュアル・バランス・演出などあきらかに上回っているので心配無用。

あとは『超兄貴』や『マクロス』のように品薄になるのが目に見えているので、予約だけはしっかりと。　（かかりか）

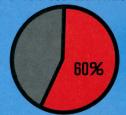
完成度（3月25日現在）

プレイ時間 9時間

●人●気●声●優●の●素●顔●

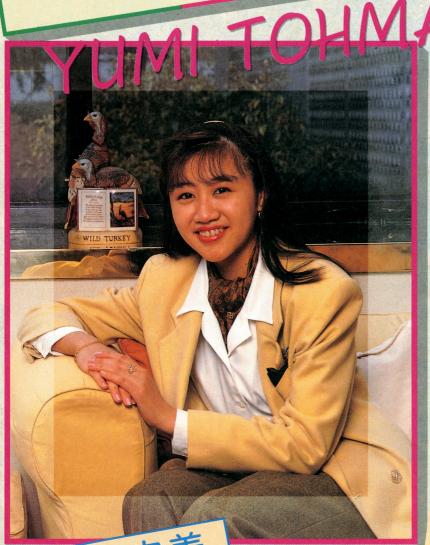
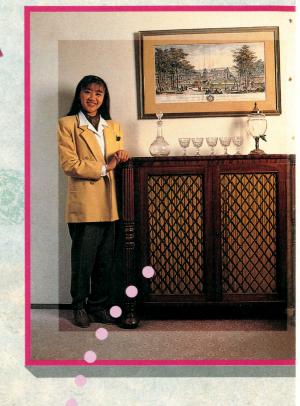
AngelVoice

エンジェル　ボイス　その1

YUMI TOHMA

その日は、あいにくの空模様だった。
晴れないかなぁ…　空を見上げるスタッフ。
そんななか、笑顔の冬馬由美さんが現れた。

冬馬由美

PROFILE

生まれた日…12月20日
出身地………千葉県
身長…………158.5cm
主な出演歴…
ああっ女神さまっ（ウルド）
まじかる☆タルるートくん（伊代奈）
PC出演歴…
ロードス島戦記（ディードリット）
コズミック・ファンタジー3（マイ）

〈青雲の志〉編

■学生時代の思い出は？（勉強、スポーツなど）
「とにかく物理を筆頭に、理数系がダイッ嫌いでした(リキをこめて)。だいたい物が落ちるなんていう自然なことを、あらためて計算したりしなくてもいいと思いません？　得意だったのは国語や経済の文科系。暗記モノは得意でしたよ(鼻たかだか)。もっともほとんど一夜漬けでしたけど」

■この仕事につく以前によくみたアニメは？
「小さいときにやっていたムーミン、ハイジとかの名作ものですね。毎週ドキドキしながら見ていたなぁ」

■今の仕事についたきっかけは？
「私、とにかく何かを演じる仕事につきたかったんです(きっぱり)。それで、興味もあったし、まず声優をやってみようと。高2の時から養成所に通いはじめました」

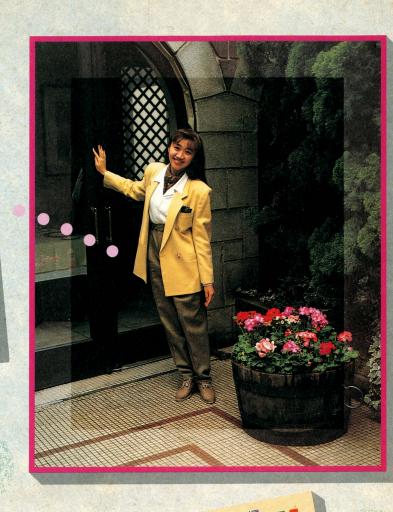
■今後の野望を教えてください。
「(しばらく思案)……ドキュメンタリー番組のナレーションをやってみたいですね」

〈ふだんぎの冬馬さん〉編

■動物がお好きだそうですね。
「ええ、家ではシロオカメインコを飼っています。私、オコジョとか、エゾモモンガとか、フェネックとか、ふわふわっとした動物が好きなんですよ」(チンプンカンプンの取材班にいきなり写真をとりだして見せる冬馬さん。以後約10分間にわたって冬馬流動物講座がつづく)

■お好きなスポーツはなんですか？
「自分でやるんじゃなくて、見るほうだったら相撲ですね。仕事場の控え室でもよくみんなでワイワイいいながら見てるんですよ（うれしそうに）」

■で、ごひいきの力士は？
「（間髪いれず）舞の海、旭道山、そして琴別府です」

■こ…琴別府スか…（予想外の答えに取材班石と化す）。
「というか、琴別府さんはすごく苦労されてきたかただから、思わず〝がんばって！〟って声をかけたくなるんですよ。ほかにもですねえ……」(以後取材班を相手に相撲について熱弁をふるう)

〈ぷらいべーと根掘り葉掘り〉編

■好みの男性のタイプは？
「…そうですねぇ。自分の考え方、自分の生き方を持ってる人、相手の〝心〟がわかる人に心ひかれますね。ルックスやファッションにはあまりこだわらないけど、清潔感のある人がいいなぁ」

■体のことなどで気をつけていることは？
「やっぱりカゼなどをひかないようにとか、健康には注意しています。ほかにはいつもではないですけど、仕事に向かう車のなかで絶叫することですね。絶叫といっても発声練習のようなものですよ。朝からこれをやると調子いいんですよー（ちょっと聞いてみたくなった取材班であった）」

■最後に、あくまで読者の代表として聞きたいんですけど……。あの…おフロではどこから洗われますか？
「おフロですか？　（あっけらかんと）左腕からゴシゴシって感じかな？」

協力／ザ・ハウスオブ1999　（株）青二プロダクション　撮影／舟喜　力

○人○気○声○優○の○素○顔○

Angel Voice
エンジェル　ボイス
その2

撮影のあいまに、サングラスをかけてもらう。「似合いますか？」といたずらっぽく笑った。そこにはもう１人の久川綾さんの顔があった。

AYA HISAKAWA

久川　綾
PROFILE

生まれた日…11月12日
出身地………大阪府
身長…………158cm
主な出演歴…
　美少女戦士セーラームーン（亜美）
　ああっ女神さまっ（スクルド）
ＰＣ出演歴…
　魔物ハンター妖子（妖子）
　卒業（中本　静）

〈青雲の志〉編

■学生時代の思い出は？（勉強、スポーツなど）
「大阪の高校では卓球部に入っていたんですよ。カットでシャコシャコ球をひろい続けたものですよ（なつかしげ）」

■この仕事につく前によくみたアニメは？
「なんといっても〝さらば宇宙戦艦ヤマト〟でしょう。感動のあまりレコードまで買っちゃったくらいですからねー。本当に新鮮な衝撃だったなぁ（遠くを見るような目つき）」

■その〝ヤマト〟が今の仕事を志すきっかけに？
「そうです。両親はもちろん反対だったんですけど、必死に勉強していい成績をとって、なんとか認めてもらいました。そして反対する両親を説きふせ、高校卒業後、単身東京に乗り込んできたんです」

■今後の野望を教えてください。
「歌の方もがんばりたいですね。あと、宮崎駿さんの作品にぜひ出てみたいです（目、メラメラと燃える）」

〈ふだんぎの久川さん〉編

■オフの日にはどんなことを？

「お掃除、おせんたく……なんか地味ですねぇ。我ながら泣けてきますよ。ヨヨヨ…(泣き笑い)。私って、けっこうきれい好きすぎるところがあって、せっかくのお休みもそんなことでつぶしちゃうことが多いんです。でもFM放送とか聴きながらやるとけっこう楽しいですよ」

■音楽はどんなものを？

「とくに好みのジャンルとかはないです。カラオケでは〝桃色吐息〟とか〝てんとう虫のサンバ〟とかを歌いますね。(あまりの落差に取材班アゼン)でも〝てんとう虫のサンバ〟は古すぎてこのごろのカラオケにはもう入ってないんですよ(無念の表情)」

〈ぷらいべーと根掘り葉掘り〉編

■プライベートなことについて2、3聞きたいんですが。

「実は、私のことはなんでも知っている男のコがいるんですよ。とはいっても、家で飼ってる手乗り文鳥のピースケくんなんですけどね」

■な、なるほど。そういうことですか。

「トイレに行くときや顔を洗いに行くときも、頭の上に乗ってついて来るんですよ。何しろ生まれたてのヒナのときから育ててますからね。よくなれているし、とってもかわいいですよ(ニコニコ)」

■じゃあ、実際の男性の好みは、どうですか？

「頭の回転の速い人かな？ タレントでいうとたけしさんですね。あと、歴史上の人物では、乃木大将の真摯な生き方に心ひかれますね。本や映画もたくさん見ました。結婚式も乃木会館でやりたいなー、なんて思っています」

(久川さんの目、少女マンガのそれになる)

■最後に、おフロでどこから洗うか、いいですか？

「うーん、いつもシャワーだから、頭からですね。」

協力／ハナヱ・モリビル　カフェ花水木　(株)青二プロダクション　撮影／舟喜 力

女神天国
MEGAMI PARADISE
読者参加RPG 第3話
宿敵!
第1の闇の女神
ルージュ登場!!
女神天国建設委員会
企画委員長・極楽編集者T(メディアワークス)
絵画委員長…………好実昭博
作画委員長……………宮須弥
論文委員長…………悠浦紫亜
作文委員長…………まふたあ
運営委員長…………REAL

 セルワーク／鈴木孝子

郵 便 は が き

おそれいりますが
41円切手を
はってください

東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル
メディアワークス

編集部

「女神天国 第3話」係行

住 所	〒		
氏 名			

ペンネーム			
性 別	男・女	電 話	☎ ( )
年 齢	歳	学年または職業	

〈キリトリ線〉

読者参加RPG「女神天国」参加ハガキ

●キャラの名前
（9文字以内 ペンネームも可）

（ふりがな）

●信じる女神の番号を1つ書こう（P.56参照）

●仲間にするプチメガの番号を1つ書こう（P.57参照）

●パラメータを決めよう（10ポイントを下の3つにわりふる。P.57参照）

顔　力　まプー

●イラストやご意見を書くべし

ハガキのしめ切りは5月14日（消印有効）

〈キリトリ線〉

わくわく女神天国(パラダイス)

第3話　ヤミメガ最初の対決!の巻

作:宮須弥

ある日、学校へ来てみると……

…ヘンなロボットが立っていた

ゴ主人サマノ
命令デ
コノ中ニワ
ナンピトタリトモ
入レナイコトニ
ナッテイマス
えぇぇーっ
何ふざけたこと
言ってんのよ
このブサイク
ロボットは
何がブサイクですって!?
私をモデルにした
このロボットが…
ブサイクなわけ
ないでしょ！
ぬっ
・・・・・
モデル？
あんた誰?
紹介が遅れたわね
私はルージュ！
今日から
聖女神学園は
私のものに
なったのよ！
闇メガ
「ルージュ」
なんだとぉーーっ
カメラ目線でしゃべってんじゃないわよ
バーカ
カーバ
オマエノ
カーチャン
デーベーソー
カチーン
ベロベロバー
ほほほ
くやしかったら
この中に入って
ごらんなさいな!!
ほほほ
ひっこめブ～ス
ほほほ

フッあやうく
挑発にのる
ところだったわ
ピーーッ
はっ
門の外
誰がブスですって?
このこの──っ!
ポカポカ
いて
いてて
ピーーッ
ガッチョン
ご主人さまは
私でしょーが!
ガガ
ゴ主人……ププ
ナンピト…タリ
…ブブッ
ガー
コノ中ニワ
ナンピトタリトモ
ゴ主人サマノ
命令デ
──って
おいこら!!
ピロピロピロ
おしおき
ですわっ
きゃーはは
まぬけなやつ
ポカスカポカスカ
欲しーなー
これ……
いーな
いーな
あ゛う

●読者参加RPG●

前号までのお話

●女神天国●

「メガパラってなに?」と悩んでいるキミ! これをみれば、その全てがわかっちゃうぞ! さあお試しあれ!

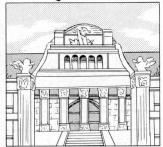
物語の舞台

このゲームの舞台となる光あふれる世界、それが〝パラダイス〟!

平べったいとか像の上に支えられているとかいろんな噂があるけど、その真実はママメガもヤミママも編集者も知らないんだよ!

聖女神学園

女神たちを育成するために作られた由緒正しき学園。女神候補生はここで女神としての実力を身に付け、卒業後一人前の女神となって社会へ巣立って行くんだ。

ちなみに学園長はママメガだよ!

女神さま

聖女神学園の〝女神科〟には現在4人の女神が通っているんだ。彼女たちはママメガの監視のもと、立派な女神になろうと日夜努力を重ねている……かもしれない(笑)。

ママメガ

女神たちの頂点に立つえらーいお方。

《お姫さま座》**ルルベル**
元気いっぱいの12歳! 小学組代表の女神だぞ。

《女王さま座》**ジュリアナ**
超高飛車な女王さま! 高等組の代表だ。

《お嬢さま座》**リリス**
ぬいぐるみが好きぃ! 中等組代表だよ。

《お姉さま座》**ステイシア**
気品あふれる女神さま! 大学組の代表。

秘宝アストロ★スター

これをひと振りすれば、その者に究極の美をあたえるという、まさにありがちなアイテムだ(笑)。

対決

ヤミママ

ママメガに牙をむくあやしい女神。

闇の女神

〝ヤミママ〟を頂点とする闇の女神……それが〝ヤミメガ〟だ!

彼女たちの目的はいまだ不明だが、情報によると、やっぱりアストロ★スターをねらっているらしいぞ。

NO DATA

? NO DATA

? NO DATA

? NO DATA

その他の人々

パラダイスには、この他にも信者をはじめとするいろんな種族がいるらしい。

また学園には、女神たちのお側についているプチメガや、みずから神に仕える教師、他の生徒はもちろんのこと、右のようなあやしい者までいるぞ!

●プチメガ

女神にこき使われても笑顔を振りまく部下たち。

ピンク

いつも陽気に飛び回るプチメガ1の元気娘!

ブラック

ヤミメガに仕える悪のプチメガ! その使命は?

ライム

学園の新聞部長を努めるプチメガ1の才女だよ!

ペンギンZ

リリス一筋のあやしきペンギン。正体は私も知らん。

シスターアンヌ

女神科専属の女教師。生徒が女神でも容赦しない。

極楽編集者T

なぜか学園内を知りつくす謎の男。その実体は?

女神の信者

女神には常に〝信者〟と呼ばれる親衛隊のよーな存在がつきまとっている。彼らは女神のひとりを爆裂的に愛してしまい、人生をかなぐり捨ててまで彼女に尽くしていこうとしているのだ！

まさに「犬」と化してしまうのである。

うーん、なんて苛酷(笑)。

めがぱーお君

毎回毎回ハガキを出しているのに、どうしても上位に残れない不幸な少年。

果たして彼のささやかな願いは編集部に届くだろーか？

信者の使命

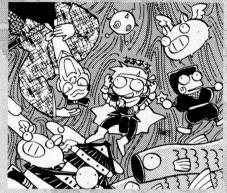
信者は女神のために一生つくしていくのだが、その証しとして彼女に〝貢ぎもの〟を捧げなくてはならない。この品々は、もちろん女神たちが喜ぶようなものでないとまずく、間違ってガラクタなんか持ってきちゃうと……一発で天国直行だぞ(笑)。

他にも信者たちは、女神のしょーもないわがままをやさしく受け止めたり、八つ当たりの対象になったりして、徐々に命をけずっていくんだ。えらいね〜。

信者の目的

さしあたっての信者の目的！　それは女神あこがれの秘宝〝アストロ★スター〟を見事手に入れることにあるっ！

そのためには、他の信者たちとの血で血を洗う壮絶な戦いに勝たなくてはならない！なぜなら、〝アストロ★スター〟は最も強き信者の前にしか姿を現わさないからだ。数々の試練を乗り越え、信者の頂点に立つときのみ〝アストロ★スター〟は出現する……！

謎のまプー空間

〝パラダイス〟最大の謎と言われている謎の言葉〝まプー〟。……ああ、なんてあやしい響きを持っているんだろう。

それはさておいて、この〝パラダイス〟を取り巻く空間のどこかに、まプーで満たされた〝まプー空間〟なる不思議議なゾーンがあると言う。この中では人としての能力が著しく低下し、自分のまプーのみで活動しなければならないそーだ。

……あれ？　結局まプーってなんだろう？

女神天国 パラダイス通信

応募総数6333通突破!はっきり言ってウケてます!

今回から信者の手紙で、女神さまの神殿を建てることになったぞ！それも手紙の数で神殿の大きさが決まるのだ。

神殿を建てるためのおたよりは、ハガキ、封書なんでもOK！

女神さまへの想いをファンレターやイラストにして送るのだ！

リリスの神殿 ♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡♥♡

えっと…こんなにたくさんのお手紙を送ってくださって…あ,ありがとうございますっ！こ…これからも、がんばっていきたいと思っていますので、応援してくださいっ！

▲〈神奈川県／Ben〉サイコーだなんて…

▲〈東京都／ルーノ〉陽なたぼっこ大好き

◀〈埼玉県／やみのすけ〉送ってね。

▶〈大阪府／A．S．H〉そうですぅ

◀〈宮城県／もりのこえだ〉みなさんのおかげです。

▲〈長野県／惑星K〉

▲〈山形県／M・斎藤〉

▲〈岡山県／けるる〉キレイなイラストありがとう。

▲〈北海道／尾上あゆら〉

▲〈岡山県／ほろほろ〉ザ：アリガトネ

ステイシアの神殿 ♥♡♥♡ 信者数1510名

未熟な私のために、このような神殿を建てていただいて、ありがとうございます。次回も私のために、りっぱな神殿を建ててくださることを信じておりますわ。

◀〈神奈川県／とど祭りイボ〉

◀〈石川県／京師尚〉

▶〈京都府／螢〉色っぽすぎませんか？

▶〈愛知県／天人〉がんばってくださいね。

▲〈愛知県／復活の信者〉

▲〈長野県／かたすとらんらん〉

▲〈京都府／MARkun〉もちろんですわ。

▲〈神奈川県／CARAN〉

★ステイシアさまは、僕の理想の女性そのものです。〈宮城県／シェラ〉

ステイシア：まぁ、嬉しいですわ。

★あふれる気品、知性、やっぱりステイシアさまが一番さ。ぜひ、がんばってください。どこまでもついて行きます。〈茨城県／ぷよぷよ〉

ステイシア：こちらこそ、よろしくお願いしますわ。

信者数3236名

▲〈兵庫県／KOIJI!〉

★AB型同士は相性が悪いようですが、そんなのにめげずにリリス様を守ります。私はあなた様の信者です。（なんて女の書く文章じゃないような…）〈福岡県／橘綺羅〉
リリス：女の子どうしでがんばりましょうね。
★リリス様のためなら、たとえ火の中、水の中、フロの中、ベッドの中とどこまでもついて行きます。
〈北海道／ぼの〉
リリス：ベッドは、ぬいぐるみでいっぱいだから駄目ですぅ。

ルルベルの神殿 信者数760名

なんでアタシの神殿の方が、リリスよりも小さいのよっ！ 信者のみんなっ！ もっと、もっと応援してアタシの神殿を大きくしてっ！ ルルベルからのお願いよ！

▲〈富山県／ぷよぷよどうせ一番年下よっ！〉

▲〈東京都／きゃわい〉

▲〈茨城県／東次郎〉Vっ！ ね★

▲〈福岡県／さきひろ〉かたぐるま大好きっ！

▲〈宮城県／G・F・ラムネプー〉

▲〈神奈川県／あきひろ子〉

★ルルベル様、いいよぉ！ 12歳だろうが、胸がちいさかろうが、いいんだよぉ!!〈宮城県／ともぞん〉
ルルベル：胸がちいさかろうがだけは、よけいよっ！ プンプン！

★全国50兆人(誤差あり)の信者よ。ルルベルのもとに集え!! だが、俺より先に行くな(笑)〈奈良県／小林〉
ルルベル：先に行くなって。信者のみんな、どうする？

ジュリアナの神殿 信者数642名

な…なんで私の神殿がこんなに小さいのよ！ 女は色気よ！ 大人のムードよ！ ほかの女神より、私の方が3億倍もいいわよっ！ さあ、私の信者になるのよ！

▲〈栃木県／CUTひろし〉そのとおりよ！

▲〈東京都／紅丸〉かわい！

▲〈千葉県／イカツ＝ウホマ〉食べて！

▲〈東京都／箱入猫子〉

▲〈大阪府／大阪★武尊〉

▲〈広島県／服部まこ〉

★ジュリアナ様の手料理が食べたい…〈神奈川県／Air〉
★どーか俺に手料理を食べさせてくれ！ 〈千葉県／闇皇帝〉
ジュリアナ：ど・う・ぞ（笑）。

★私は生まれてから、一度も雑誌の懸賞にもこーゆうのにもハガキを出したことはない。
〈神奈川県／？？？？？？？？？〉
ジュリアナ：もう私の下僕よ！

プチメガの巣

ライヴラ 1566名	サジタリウス 1100名	アクエリアス 906名
スコーピオン 564名	カプリコーン 314名	ジェミニ 304名
ピスケス 296名	レオ 276名	タウロス 238名
バルゴー 223名	アリエス 218名	キャンサー 144名

なんとここは、プチメガのコーナーだ！ あまりにもたくさんの希望があったので、作ってしまったぞ(笑)。このまま票が伸びればこのコーナーも大きくなるかも？

▲〈東京都／貴知由伊〉これからも私たちをよろしくね！

▲〈埼玉県／Kamome〉そうそう
▲〈東京都／杜若柿子〉まぁ、キレイ…

パンパカパーと!!!

「女神天国」ゲームリプレイ

シナリオ1 アストロ☆パニック!の巻

ルージュ乱入!アストロ☆スター奪わる!

プチメガのピンク「はーい! 全国50兆人の信者さんたち、見てるかな!? 私が決勝戦の司会をつとめるプチメガのピンクでーす!」
プチメガのライム「私は解説をつとめます、聖女神学園・新聞部長のライムでーす。」
信者たち「うおおおおおおおおおーっ!」
ピンク「(む、むさくるしい……)…では、これから12名の代表戦士のご入場〜! おっと言い忘れてましたが、〝アストロ☆レーダー〟によって選ばれた今回の戦場は、聖女神学園から歩いて10分、よい子が集まる憩いの場〝めばえ児童公園〟でーす」
ライム「はぁ? めばえ児童公園!?」
ピンク「それではみなさん、この公園のどこかに時空を越えて出現した幻のアイテム〝アストロ☆スター〟が眠ってます。それを発見して、自分の愛する女神さまに捧げてくださいね」
ライム「じゃ、位置について…よーいスタート!」

…てな感じで前代未聞の戦い……公園で遊ぶよい子たちの間でも、のちのちまで語り継がれることとなった大バトルが開始されたのだ!
ピンク「おーっと、〝なかよし砂場〟を掘り返していた〝久遠瑠羽〟さん、〝女でもがんばる〟さんが、そのまま砂の中に沈没して脱落!」
ライム「こちらの〝にこにこジャングルジム〟では、〝真桃色哲夫〟さんがハマりこんで動けません! 残念ながら脱落です!」
ピンク「いやーおそろしい展開になってきました。めばえ児童公園、あなどれません!」
ライム「(小声で) あたしゃなさけないよ…」

とその時、公園の入り口から、黒いマントに身を包んだ女……ヤミメガのルージュが、杖をついたままヨロヨロと入ってきた。ルージュは聖女神学園で女神たちによってボコボコにされ、やっとのことで逃げ出してきたのである。ところが、よく見るとその杖は…アストロ☆スター!
ルージュ「え? これがアストロ☆スター?」
信者たち「おおお、くれぇ〜その杖をくれぇ〜」
ルージュ「うわわっ、寄るな、むさくるしいっ」
ピンク「ルージュは〝つるりんすべり台〟に避難。ところがそこにわらわらと信者たちがたかり、まさにすべり台付近は地獄と化しています」
ルージュ「えいっ、えいっ」
ピンク「ぞくぞくと信者たちが蹴り落とされています。あ、いま最後の1人〝のぉぉぉぉ!〟さんがすべり落ちて行きます……」
ルージュ「おーっほっほっほっ! アストロ☆スターはあんたたちなんかには渡さないわ! くやしかったら私の支配するまプー空間まで取りに来るがいい! おーっほっほっほっ!!」
ピンク「なんかご都合主義っぽいけど、そんなわけで今回のバトルはおしまいっ!」

—シナリオ1 END—

今回の戦場

▲ふだんはよい子たちの楽園〝めばえ児童公園〟が阿鼻叫喚、恐怖のるつぼにたたきこまれた!

女神さまの放課後

女神さまのきびしぃ〜ご意見に耳をかたむけよう!

うっそー、アストロ☆スターを盗られちゃったの!? よーし、こーなったら、まプー空間に行くわよ!

けっこー、私の信者たちがんばったみたいね。次回もこの調子で私のために働いてね

信者さん、私のためにヒドい目にあわせてごめんなさい。リリス、とっても悲しいですう。

まぁ、私の信者さんが最後までルージュと戦ったのですか? さすがに、私の信者さんは優秀ですのね。

シナリオ1の成績優秀なる信者を発表します

あんまりお気楽な内容ゆえに、「女神天国」が読者参加RPGだったりする事実は、ついつい忘れられがちである。かくゆうわが女神天国建設委員会も、忘れていた。そのため、われわれがゲームの処理方法を思いついたのがごく最近のことなのよん、という事実はまちがっても読者に悟られてはならないと考えているのだ！

………えーと。

ま、そーゆーわけで、ともかく成績優秀者を発表しよう！　ママメガさま、おねがいします。

ママメガ「信者たちよ、今回はあっぱれな戦いぶりでした。約6000名の信者の中から勝ち残り、すばらしい戦いぶりを見せた者を、成績優秀者として発表し、階級を与えます。……では、今回の最優秀信者〝のぉぉぉぉ！〟…ヘンな名前ねぇ…を法皇として認めます。他の信者も彼を見本として、これからもがんばってください」

階級のえらい順は…法皇→神官→司祭→牧師→ただの信者…だぞ

法皇

優秀なる成果を見せた
〝のぉぉぉぉ！〟を
今回の法皇に任ず

●すべり台をよじのぼり最後までルージュにへばりついたスケベ根性が幸いして、法皇となる。

大阪府
ペンネーム
鳴海　炎くん

信ずる女神・4		プチメガ・3
顔・3	力・5	まプー・2

任地：聖女神学園大神殿

神官

以下の7名を神官に任ず

ル信者「ゴルバロッチ（東京都／隼志郎）」
ル信者「ティエリー（奈良県／ＡＬＡＩＮ）」
ジ信者「カミュ・ルセイア（福岡県／坂本誠）」
ジ信者「カドルフ＝システナ（愛知県／ショウ）」
ジ信者「対象年齢４才以上（静岡県／黒ひげ危機一髪）」
リ信者「クエック（愛知県／クエック）」
ス信者「カイアス（宮城県／水樹たくや）」

●

この７名は、ルージュを追跡し、次々とすべり台をよじ登ったものの、ルージュのパンチやキックやひっかきやくすぐりによって、あえなくすべり落ちていった者たちである。ちなみにル＝ルルベル、ジ＝ジュリアナ、リ＝リリス、ス＝ステイシアの略だけど、見ればわかるようにジュリアナ信者の健闘が目立つのは、やはり打たれ強い信者が多いために違いない（笑）。

司祭

以下の4名を司祭に任ず

ル信者「女でもがんばる（青森県／接待亜季子）」
リ信者「久遠瑠羽（佐賀県／久遠瑠羽）」
ス信者「まみ・まみ・まみ（東京都／矢津太郎）」
ス信者「真桃色哲夫（埼玉県／ふるだぬき）」

●

この４名はかなりマジメに〝めばえ児童公園〟の遊戯器具類（って言うのかなぁ？）を探し回ったあげく、そこに仕掛けられていた死のワナの数々にハマってしまった信者たちである。中でも「まみ・まみ・まみ」さんは、リプレイではカットされてしまったが、気がついたら、〝ぴちぱち噴水〟の池に失神したまま、ぷか〜りと浮いていた、という悲惨な脱落のしかたであった。

牧師

以下の72名を牧師に任ず

ここにリストアップされた信者は、予選のバトルロイヤルでけっこういい成績だった（けどやっぱり代表になれなかった）者たちである。つまり、名前が載るだけで、賞品などはいっさい出ない。世の中、そーゆーものである。

［ ルルベルの信者 ］

ジャンボ・Ｒ（岐阜県／ジャンボ・Ｒ）
大野麗（東京都／大野麗）
バルキリー（埼玉県／クルル・マイア）
パラポンプー１０７（愛媛県／天夢竜）
ヴァンフリート（京都府／草壁明）
ラシューバ（東京都／ラシューバ）
ルーク（兵庫県／フンガー!!）
電撃ニヤリ野郎（愛知県／電撃ニヤリ野郎）
ハーン・アルガス（茨城県／ブルー…）
女神さまのお庭番（群馬県／代田幸弘）
ルーナス（東京都／Ｌｉｎ）
リウィード（神奈川県／せだかみき）
裸苦趣味（香川県／裸苦趣味）
浪人II（静岡県／浪人II）
G＝マグナス（大阪府／ＳＨＩ．１９）
マエダケイジ（東京都／前田慶次）
クンツァ・伊東（長崎県／しうﾞぁ）
光の術使い李阿（佐賀県／プリンセス…）

［ ジュリアナの信者 ］

ナイキ・ニーシア（群馬県／龍我飛影）
オーシー（茨城県／オーシー）
頭目天（千葉県／暁の獅子）
劉士典（東京都／横山英明）
うーやーたー（愛媛県／うりゃー！）
アイラブウインビー（山口県／ポンポコリン）
あそびきしょう（山梨県／あそびきしょう）
影矢麗（東京都／影矢麗）
へんくまくろーん（愛知県／D．LORD）
刃鉄（東京都／Ｆｋｚ）
ジュリアナ武装SS（神奈川県／ピクルス）
聖騎士チャキ（福井県／ちゃき総師）
女王さま直属騎士（愛知県／異次元を…）
ウキマンタロウ（愛知県／ウキマン）
ジョン・ロビンソン（茨城県／まこと）
ラドリエルじゃま（長野県／ラドリエル…）
昼下がり決死隊（大阪府／いっぽ）
スィーフィード（富山県／菅原翔）

［ リリスの信者 ］

カーバンクル（岡山県／大洋ファン）
レオン（石川県／レオン）
ラース・モーリア（宮城県／斉藤俊貴）
清香寺姫美恵（埼玉県／清紅寺紀美恵）
ブラックナイト（千葉県／まプーとは…）
ラザニア（東京都／A'）
どぶろく３６命（北海道／そのうち…）
愛に生きる戦士ロウ（山口県／薄幸の騎士）
フンフン（東京都／猪馬鹿蝶）
リスク・バージ（埼玉県／ぺよ）
過大電流（岩手県／過大電流）
カオス（大阪府／マダリヤオ）
足長オヤジ？（東京都／ヨガー刀流）
リリス命（埼玉県／リリスの彼氏）
ＺＥＮＤＡＭＡＮ（福岡県／ＺＥＮＤＡ）
ツトムタニグチ（大阪府／メタルサイ…）
ツートレイジャーＫ（東京都／鷲羽紫嵐）
ブラックハウリング（愛媛県／竜騎兵）

［ ステイシアの信者 ］

地獄極楽丸（埼玉県／地獄極楽丸）
澪（兵庫県／吉田まさなり）
ヨーグルトぷよ（千葉県／スーパー…）
真紅しんくシンク（岡山県／白髪の貴公士）
アスターク（千葉県／佐山亜美）
ディーム（神奈川県／荒井真一郎）
超無責任お気楽信者（岐阜県／／ルダ）
神魔ユウキ（東京都／神魔ユウキ）
バベルの塔管理人（北海道／バハムー…）
米二郎（福岡県／米二郎）
ＹＡＳ（群馬県／ＹＡＳ）
超ケッペキ男（京都府／ローズ・ウル…）
キルヒアイス（東京都／ボージョン君）
ラルフ・ラルーソ（香川県／スナフキン）
ＲＡＤＩコミ１番（大阪府／沙騎琴弥）
ファーレスト（東京都／Ｋ２・Ｒ）
吟遊詩人（青森県／小渡賢一）
チャン（滋賀県／チャン）

優勝ごほうびコスプレシアター

今回のコスプレは「テニス&しとやか着物特集」

直筆メッセージ

信者のみなさんが、私のために汗(血?)を流して戦う姿に感激いたしました。だから、ちょっぴり恥ずかしいけど…私のコスプレを見てくださいね。

優勝者のリクエストしたとおりに、女神さまがコスプレをしてくれる……これがこのコスプレシアターだ!

「ひさしぶりのテニスウェアって
すこし 恥ずかしいですわ」

このページは
今回の優勝者
大阪府
のおおおお!くん
に捧げます。

「やっぱり私は着物姿が落ちつきます」

INTERVIEW

極楽編集者T：ここは、ごほうびコスプレシアターに登場した女神へのインタビューのコーナーでぇぇす！
まふたあ：と、いうわけで…。
悠浦：我々がインタビューを行いたいたいと思います！
極楽T：うむ、後はまかせたぞ。
二人：こんにちはー！
ステイシア：あら？　きくたけさんは？
悠浦：とある写真を見て、鼻血の出しすぎで入院、そのさいに看護婦さんのまちがいでゴミといっしょに捨てられてしまいました(笑)。
ステイシア：そ、それは…お気の毒に。
まふたあ：まぁ、それはおいといて…。さっそくインタビューを……
ステイシア：はい、どうぞ(微笑)。
悠浦：いいぞ…この笑顔がたまらん(笑)。
まふたあ：この前が、リリスがどうのとか言っていなかったか？
悠浦：え…まぁ、いいではないか(笑)。
まふたあ：ふぅ…気を取り直して……今回のコスプレですが、いかがでした？
ステイシア：華道部に所属していますから、着物は平気ですけど…さすがにテニスウェアは恥ずかしかったですわ。
悠浦：アンダースコートがいいぞ(笑)。
ステイシア：……品のない方ですわね。
悠浦：いや〜〜、それほどでも(笑)。
ステイシア：あら？　きくたけさん。
きくたけ：……というわけで。と一とつに乱入するけれど……わたしゃこの号を持ちましてこの世界を去らせていただきます……では読者のみなさん、いつかどこかでまた会いましょう(笑)。

あやしげSHOT

▲元作文委員長きくたけが鼻血を出した噂の写真だ!!　あら？　鼻血で見えない(笑)。

無敵の読者参加RPG

女神天国はこんなゲームなのさ

STEP 1 キミは女神信者となりプチメガと旅立つ

まずキミは、４人の女神のうちひとりを猛烈に愛する〝信者〟になるんだ。そして秘宝〝アストロ★スター〟を手に入れるため、パートナーのプチメガを引き連れていきなり冒険の旅にでなきゃならない。

これも女神のハートをつかむためだ！

STEP 2 女神の教団ごとにバトルロイヤル

愛する女神さまの心をとらえるため、手始めに同じ女神の信者同士で戦うんだ。

一発勝負だから、連れているプチメガの能力によって命運が分かれるらしいぞ！

この戦いで、各女神３名の代表が選ばれヤミメガへの戦いにおもむくのだ！

世界観がわかったら、さっそくハガキを出してみよう！書き方はこのページとハガキを参考にしてね！

STEP 3 人類未体験のまプー空間へ侵入

勝ち残った総勢１２名の戦士は、〝アストロ★スター〟を狙うヤミメガがひそむまプー空間を探し出さなくてはならない！

ただし、この世界は物理法則がまったく通用しない未知の領域……。まプーのポイントが低いと、苦戦するぞ！

STEP 4 闇の女神を倒しアストロ★スターを取り戻せ

〝アストロ★スター〟が見守る中、宿敵ヤミメガとのファイナルバトル！

見事彼女を倒した者が、念願の〝アストロ★スター〟を手にいれることができるんだ！　でも全員返り打ちにあうと、ヤミメガに持ち去られてしまうぞ！

STEP 5 アストロ★スターを愛する女神に捧げよう

優勝者は、〝アストロ★スター〟を手に愛する女神のもとへ！　とびっきりの貢ぎものに、女神も思わずキミにうっとりだぞ。

さらにキミには、着て欲しいコスチュームに身を包んだ女神とのツーショットが待っているぞぅ！

おちこぼれ決定

残念でした。

アナタは人生の敗者となったのです。戦いの疲れをいやし、ゆっくりと余生をお過ごし下さい。

……え？　もう一回ハガキ出すって？

もちろん大歓迎ですぜ！　みんなの新たな挑戦を待っているよ！

成績優秀者決定

おしくも優勝を逃したアナタ！　残念がることはありません。上位12名の方々には豪華メガパラ特製テレカと女神のすべてがわかる設定資料を差し上げまーす！

でもこれに満足しないで、また優勝を目指してハガキを送ってちょーだいね！

なぜなら優勝者には……（右を見よ）。

優勝者決定

見事〝アストロ★スター〟を手に入れたアナタには……な、なんとテレカ＆設定資料に加え、女神直筆サイン色紙！　そして女神との至福なひとときを誌上で発表しちゃうぞ！

ちなみに前回「フィギュア～」とか言いましたが、きっぱり忘れて下さい（笑）。

Next Enemy

〈闇女王さま座〉の女神 ルージュ

さあ、私の前にひざまづくのよっ!

このページを見ているアナタッ！　一度私のこの「……セクシィダイナマイツゥ!!」なボディを見たからには、一生私のとりこになるのよ！

……え？　なりたくない？

フッ、アナタたちも哀れよねえ。今まで私ほどの美貌の持ち主を見たことがないのね。前回までのさばってた４人だって、ただのお気楽極楽の一てんき娘たちじゃない。

あれのどこに“美貌”とゆーものがあるの？

そう！　生まれながらにして天性の“美”を持つのはワ・タ・シだけっ！

そして、秘宝“アストロ★スター”を手にいれ私はより完全な美をいただくのよ〜〜っ!!

女神ルージュDATA

愛称：ルージュ（そのまんま）
イメージ年齢：１８歳
イメージ血液型：Ｂ型
守護星座：闇女王さま座
身長：170cm　　体重：47kg
サイズ：B90　W61　H87
クラブ：ヤミメガ・シスターズ
趣味：お化粧／お買物
お気に入りアイテム：刀＆手裏剣

いっかく獣座のモノセロス

▲おとなしい性格で、ツノも防御のためだけに使っている。必殺技は回復魔法〈モノセロスちゃーじ〉。

うさぎ座のレピウス

▲落ち着きがなく、常にそわそわしている。必殺技は、時間操作のアイテム〈レピウスろっく〉。

こと座のレイラ

▲アイテムの〈レイラみゅーじっく〉によって、敵を踊らせる音楽や、眠らせ音楽を奏でることができる。

女神さまの激れいのコ〜〜〜〜〜ナ〜〜〜〜〜

ルルベル

なによなによなによ〜〜っ！
ジュリアナたちはともかく、アタシがの一てんき娘ですってぇ？
じょーだんじゃないわよ！
“ヤミメガ”なんてただのネクラの集まりじゃなぁいの！
みんなっ！
こーんな奴なんかスパーンとやっつけてちょーだい！

ジュリアナ

ルージュ……このアタシに対していい度胸してるわね。
あのどこが天性の美貌なの？　あれが天性なら、アタシの美貌はまさに“神がかり”ものよ。
さあ信者たち！
アタシにかわってお仕置きしてあげなさいっ！
うまくいったら、アタシがいいことさせてあげるわっ！
オ〜〜ッホホホホホ!!

リリス

ええっ？　ルージュさんですかぁ〜〜。うーん……仲良くできればいいのになぁ。
それより、今日もいいお天気い！　こんな日はくまさんと一緒にのんびりお昼寝を……おひ……すうぅぅ（くまさんを抱いて眠っている）……。
あっ！　でも向こうからアタシをイジメに来たら……こわいなぁ。
……こんなアタシだけど、守ってくれる？

ステイシア

ルージュさん……あなた、何か私たちに対して誤解をなされていますわ。“美”はママメガが女神たちに公平に与えたもの。それを自分が一番だなんて……どこか頭でも打ったのでしょう。
こんな頭の悪い方はさっさと成敗すべきです。信者の皆さん、どうか彼女の頭をたたき直してくださいまし。そーすれば彼女もきっと考え直すことでしょう。

女 神 天 国 ル ー ル セ ク シ ョ ン

全国50兆人全信者参加ノススメ～案ずるより産むがやすし～

とにかくキャラクターを作ってみよう★

そこのキミ！　はじめる前から尻込みしてないで、とりあえずキャラでも作ってみないかい？　はじめちゃえばスグにわかっちゃうもんだよっ！

キャラさえ作れば、あとは簡単参加だよ★

1 ごひいきの女神さまをひとり選ぼう

愛…それは清く美しいもの。愛の命じるままに、キミだけの女神さまを選ぼう！

キミの好みはどの女神かな？

前回のジュリアナ&ルルベルに、今回登場したステイシア&リリスを加え、やっと主人公の女神４人がそろったぞっ！

キミたちはまず……〝すべてを投げ出してでもついてゆくぞ！ぬお──っ！〞……と、本能をむきだしにして、好きな女神をこの４人の中からひとりだけ選びだすんだ。

彼女たちはそれぞれみーんな特徴的なので、右を見ながらねるとん気分で選ぼう！

①〈お姫さま座〉のルルベル

DATA BOX
イメージ年齢：12歳
イメージ血液型：O型
身長：147cm
体重：37kg
サイズ：B73 W52 H75
装備：魔法のステッキ

②〈女王さま座〉のジュリアナ

DATA BOX
イメージ年齢：18歳
イメージ血液型：B型
身長：168cm
体重：53.5kg
サイズ：B87 W59 H88
装備：シルクの下着

③〈お嬢さま座〉のリリス

DATA BOX
イメージ年齢：15歳
イメージ血液型：AB型
身長：154cm
体重：45kg
サイズ：B81 W57 H84
装備：６つの精霊球

④〈お姉さま座〉のステイシア

DATA BOX
イメージ年齢：20歳
イメージ血液型：A型
身長：171cm
体重：51kg
サイズ：B89 W60 H86
装備：極光のハープ

2 つれていくプチメガを1匹選ぼう!

このプチメガはキミの仲間になって、特殊攻撃をしてくれるありがたいヤツだぞ

ルルベルのプチメガ

①〈おひつじ座のアリエス〉

このおっとりした性格のプチメガの必殺技は、敵を眠りの淵に誘いこむ〈アリエスすりーぷ〉だ！

②〈おうし座のタウロス〉

血気盛んなおこりんぼプチメガ！　必殺技は猛烈な勢いで敵に体当たりする〈タウロスくらっしゅ〉！

③〈ふたご座のジェミニ〉

3秒で考えの変わる二重人格2人組み！　必殺技は分身で相手をまどわす〈ジェミニくろーん〉！

ジュリアナのプチメガ

①〈かに座のキャンサー〉

ひっこみじあんな性格のプチメガ。必殺技はハサミで敵を動けなくする〈キャンサーきゃっち〉だ！

②〈しし座のレオ〉

全プチメガ中、もっとも勇猛なプチメガ。必殺技は吠える声で相手を金縛りにする〈レオばーく〉！

③〈おとめ座のバルゴ〉

もっとも美しくかれんなこのプチメガの必殺技は、その美貌で相手を誘惑する〈バルゴちゃーむ〉！

リリスのプチメガ

①〈てんびん座のライブラ〉

バランス感覚に優れたプチメガ。必殺技は、体力を回復する〈ライブラひーる〉！

②〈さそり座のスコーピオン〉

執念深さNo.1のプチメガ。必殺技は、シッポの毒で敵を麻痺させる〈スコーピオンぽいずん〉！

③〈いて座のサジタリウス〉

雲や風のようにきまぐれなプチメガ。誇る必殺技は、百発百中の弓矢〈サジタリウスあろー〉だ！

ステイシアのプチメガ

①〈やぎ座のカプリコーン〉

世界一お気楽な性格。必殺技は、自慢のツノで相手を突っつく〈カプリコーンほーん〉だっ！

②〈みずがめ座のアクエリアス〉

沈着冷静で頭もきれるプチメガ。必殺技は、魔法のツボに敵を吸い込む〈アクエリアスくらいん〉！

③〈うお座のピスケス〉

いつも落ち着きのない彼女の必殺技は、貝殻に閉じこもって攻撃をふせぐ〈ピスケスしぇるたー〉！

3種のプチメガの中から1匹選ぶ

4人の女神には、その配下にそれぞれ3タイプのプチメガがついている。

キミは自分の崇拝する女神さまが支配するプチメガの中から自由に1匹選び、連れていくことができるんだ。

3タイプの中からどれを選ぶかはまったくキミの自由！

絵で選んでいいし、その能力で選んでもかまわないぞ。

3 10ポイントを3つのパラメータにわりふる

どの能力値も最低1点は割り振らねばダメだぞ！

第1の能力　顔

顔のポイントが高いと戦闘中にプチメガが協力してくれる確率が上がるぞ。顔が悪いとプチメガの機嫌が悪くなる。

第2の能力　力

ずばり力の強さ。このポイントが高いほど、武器を使う能力も高まり、敵に与えるダメージが大きくなるぞ。

第3の能力　まぷ～

世の中には理解できんものや人知のおよばんことがある。そーゆーよくわからん要素がこれ。運とはちょい違うぞ。

まプーを理解できない人へ

どうやら、この世界には「まプー空間」という不思議時空があるらしい。その中では、物理法則が通用しないので、すごくまプーなのだ。わかる？

サンプルキャラを作ってみたぞ

東京都／けもりんさんの場合

まずは女神選びから。やっぱり色気のジュリアナだね。んでプチメガ選び……ジュリアナの配下にいるプチメガの中だったら…美しいおとめ座を選ぼっと。次は能力値か。男は顔だぁ……と言いたいところだが、なにやらまプーとゆーのにもひかれるぞ。よし顔1、力1、まプー8だ。次は…え？　もう終わり!?　これは簡単っ！　初心者でもらくらくクリア！　やるな電撃「女神天国」！

応募ハガキ例

読者参加RPG「女神天国」参加ハガキ

- キャラの名前（9文字以内　ペンネームも可）：けもりん
- 信じる女神の番号を1つ書こう（P.56参照）：2
- 仲間にするプチメガの番号を1つ書こう（P.57参照）：3
- パラメータを決めよう（10ポイントを下の3つにわりふる。P.57参照）：顔 1　力 1　まプー 8
- イラストやご意見を書くべし：やっぱ女神は色気だぜ　ジュリアナさま！　どこまでもついていきますぜ！　ボクのキャラ　けもりん　ここらへんがけもりんなのだ

ハガキのしめ切りは5月14日（消印有効）（キリトリ線）

プチメガの ズバ☆ピタ 占☆星☆術

4月30日～6月29日

お羊座 3・21～4・20

ラッキカラー：パールホワイト
ラッキーポイント：本屋
キーワード：意志
とくに大きな事件は起こらないみたい。でも、運勢はいい方向に進みそう。恋人のいない人には、ステキな人があらわれるかも！

お牛座 4・21～5・21

ラッキカラー：ピンク
ラッキーポイント：交差点
キーワード：創造
新しいことを始めるには最適！ 金運も上昇ぎみなので、いろいろとチャレンジしてみたら？ でも、ケガや病気に気をつけて。

双子座 5・22～6・21

ラッキカラー：レモンイエロー
ラッキーポイント：湖
キーワード：あいさつ
まわりの人の人気を集めることが起こりそう。でもラブ運は悪いのでご用心。金運も上昇するまでにまだ時間がかかるみたい。

かに座 6・22～7・22

ラッキカラー：レッド
ラッキーポイント：噴水
キーワード：幸福
すべての行動が裏目に出てしまうかも。特に恋人のいる人は気をつけて。ちょっとしたことで誤解がうまれそう。金運は吉。

しし座 7・23～8・22

ラッキカラー：モスグリーン
ラッキーポイント：公衆電話
キーワード：明日
運が開けてくる予感！ 小さいトラブルがおこるけど、すぐ解決するわ。片想いの人は、相手に心が通じるかも。

乙女座 8・23～9・23

ラッキカラー：オレンジ
ラッキーポイント：公園
キーワード：元気
ラブ運が上昇しそう。ただし、恋人のいる人の前にも、理想の人があらわれてしまうかも。恋人のいない人には吉。

天びん座 9・24～10・23

ラッキカラー：イエロー
ラッキーポイント：駅のホーム
キーワード：正義
身近な人とケンカしそう。運もついていないみたい。じっくりと考えて行動してね。でも、新しい友人ができるかも！

さそり座 10・24～11・22

ラッキカラー：アリスブルー
ラッキーポイント：急な坂道
キーワード：真実
運のいいときと、悪いときが交互にやってくるわ。ついていても安心しないで、慎重になった方がいいわねね。ラブ運は上昇中！

いて座 11・23～12・21

ラッキカラー：バーミリオン
ラッキーポイント：動物園
キーワード：自由
ツキはまだ続いているわ。何をしてもうまくいきそう。自分の力を試すチャンス！ でも、金運はあまりよくないみたい。

やぎ座 12・22～1・20

ラッキカラー：ブルー
ラッキーポイント：遊園地
キーワード：礼儀
仕事などによって、身体に疲れがたまっていますよ。休めるときに休みましょう。これから運勢が大きく変化していきます。

水がめ座 1・21～2・18

ラッキカラー：バイオレット
ラッキーポイント：歩道橋
キーワード：独立
運勢が全般的に上昇しているわ。不運なことがおこっても、大丈夫！ すぐに解決するわ。自分の行動に自信を持って！

魚座 2・19～3・20

ラッキカラー：グレイ
ラッキーポイント：デパート
キーワード：健康
ようやく運が落ち着いてきそう。これまでのトラブルも解決して、ホッと一息というところかしら。でも、まだ安心しちゃダメよ。

第4話は8月号（6月30日発売）に掲載！

ストリートファイターIIダッシュ

徹底大解析

◆全12キャラクター◆

キャラごとの移植度は？ 操作感は？ ソフトを買う前に絶対チェックしておきたいポイントが、ここですべて明らかに!!

今月は第2弾としてゲームシステムをあらためて説明するとともに、各キャラクターの特徴や、実際のプレイの中で大きな意味を持つ連続技について解析してみた。もちろん、みんなが気になる移植度のほうもバッチリとチェックしているぞ！ PC版はどこまでアーケード版に迫っているのだろうか？……その答えはここにある！

NEC H. E.／6月12日発売／¥9,800	ACT	20M・Huカード

『ダッシュ』の魅力をあらためてチェックしてみよう

まずは操作方法から。このゲームでは方向キーと同時に、**小パンチ、中パンチ、大パンチ、小キック、中キック、大キック**という6つのボタンを使用する。同じボタンを押しても、自分の状態（ジャンプ中やしゃがみ中など）や敵との間合いによって異なる技が出る。それだけ多彩な技が用意されており、これこそがこのゲームを奥の深いものにしているのだ。複雑なのは確かだけれど、これぱっかりは慣れてもらうしかない。それだけの価値があるゲームなのだから！

次はキャラについて。個性豊かなキャラが12人も用意されているから、誰にでもお気に入りのキャラが見つかるはず。『ストⅡ』では使えなかった**四天王**が使えるようになった点も見逃せないぞ。62ページから詳しく紹介しているので、キャラ選びに役立ててほしい。もちろん全員使えるようになるのがベスト！

◀ゲームシステムはもちろん、ゲームバランス、操作性とも文句なしのデキ！　だから対COM戦でも熱くなれるのだ。

▶対戦モードを選んで対戦すると、ハンディキャップやステージを設定することができる。実力差があっても安心だ。

戦いは3本勝負だ。1本取るたびにVサインをかたどった勝利マークが点灯し、これを先に2コ点灯させたほうが勝者となる。たとえ1本めを先取されたとしても、逆転の可能性が残されているというわけ。逆に1本めを取っても安心できないということ。COM戦にしろ対戦にしろ、同じパターンで勝たせてくれるとは限らないからね。

◀設定画面。COMのレベルやボタンの設定を変えられるぞ。

両者の体力は常に画面上部に表示され、ダメージを受けるとともにリアルタイムでゲージが減っていく。戦いながら冷静に両者の体力を把握しておく必要があるのだ。ちなみに中央の「KO」の文字はあと1発の攻撃でKOできる（またはKOされる）状態になると点滅する。ただし、相手キャラの一番威力のある技を基準にしているため、すぐにやられることは少ない。むしろ点滅してからが本当の勝負といえるだろう。両者の体力が減った状態での戦いほど手に汗を握るものはないぞ！

熱くなることウケアイの対戦プレイ

COMを相手に戦うのも楽しいけど、『ダッシュ』の一番の魅力は対戦プレイにあると断言してもいいだろう。対戦相手のクセや性格がストレートに出るため、COM戦以上に熱くなってしまうんだ。仲のよい友だちどうしでも、対戦となれば話は別。**フェイント**をかけたり**口で牽制**（けんせい）したりと、どんな手を使ってでも勝ちたくなるもの。勝ったときの爽快感も、負けたときの屈辱感も、COM戦とは比べ物にならないほど大きいのだ！

もちろん、PCエンジン版でも対戦は可能だ。対戦専用のモードも用意されているし、COM相手に1Pプレイしているところに乱入することもできるようになっているぞ。

▲1Pプレイ中に2Pパッドのランボタンを押すと……。

▲2P側のキャラ選択画面が現れた。誰で乱入しよう？

▲キャラを選び終えたらいよいよ対戦だ。情け無用の熱き戦いが今始まる！

移植度チェック

グラフィックの移植度は？

写真を見てのとおり、かなり忠実に移植されている。目につく変更点は以下の3つだ。

- 体力ゲージの幅が多少太くなった。
- 勝利マークが最初から描かれている。
- スコア表示の部分のバックが黒い。

これらも、指摘されなければ気づかないほど。解像度や色数などにハードの性能差が出ているが、それすら気にならない、みごとな移植といえるだろう。

PCエンジン版

アーケード版

本文中の太文字はらん外で用語解説をしています。

用語解説 ≪小パンチ、中パンチ、大パンチ～≫正確には「弱パンチ、中パンチ、強パンチ～」だが、ふだん「小、中、大」と呼ばれているので本誌でもそう表記している。≪四天王≫『ストⅡ』でマイキャラにできなかったバイソン、バルログ、サガット、ベガ↗

対応パッドでの操作性はどうか？

ソフトと同時に発売される対応パッド。さっそく使ってみたが、『ダッシュ』用に開発されただけあって、ほとんどのキャラでスムーズに、違和感なく操作することができた。パッドのサイズやボタンの位置がノーマルパッドと違うため、慣れるまでに多少の時間は必要だろう。しかしアーケード版にハマった人なら、1〜2時間もプレイすれば思いどおりに操作できるようになるはずだ。下に紹介したのはパッドで出すのが難しいとされる**連続技**だが、これも問題なく出すことができたぞ。

ただし、パッドで操作するのがつらいキャラもいる。ボタンを3つ同時に押さないと出せない技を持つ、ザンギエフとバイソンだ。とくにバイソンのターンパンチはボタン3つを押し続ける必要があるため、他の操作にかなりの影響が出てしまう。これればかりはパッドの持ち方を変えるなどして対処するしかないかな。

"アッパー昇龍"も、ちゃんと出る！

◀ソフトと同時発売になる対応パッド、アベニューパッド6。予価¥3,980。

▶人差し指、中指、薬指を使い、3つのボタンを同時に押して出した。

ノーマルパッドでの操作性もチェック！

セレクトボタンでパンチとキックを切り替えるのだが、戦闘中に切り替えている余裕はないし、切り替えても技を出さないと確認できないため混乱しやすい。本田やバイソンのようにパンチ（キック）攻撃主体で戦える者はともかく、パンチとキックのコンビネーションで戦うタイプのキャラは対応パッドを使わないと勝負にならないだろう。

対応ジョイスティックが発売される可能性は？

ため系の必殺技を持つキャラや、ボタン3つ同時押し技を持っているキャラにとって、ジョイスティックの存在は死活問題。ため技をパッドで出し続けていると指が痛くなってしまうし、ボタン3つ同時押し技はジョイスティックがあってはじめて効果的に使える技だからだ。昇龍拳などの**コマンド技**もアーケード版に慣れている人はジョイスティックのほうが絶対に出しやすいはず。

そこで、発売元であるNEC　H.E.にジョイスティックの発売予定を聞いてみたのだが……結果からいうと、現段階では発売の予定はないとのこと。うーん、残念！　しかし、ジョイスティックのことをかなり気にかけていたことも事実なのだ。20メガもの大容量ソフトを低価格で出すのは、PCエンジンのさらなる普及をにらんでのこと。それをさらに増進させるために、ジョイスティックの発売に踏み切ってもおかしくはないはずだ。発売される可能性は十分あると思うぞ！　よろしくお願いします！

▲対応パッドでターンパンチを効果的に使うのは、不可能に近い!?

やっぱりジョイスティックで遊びたい！

ザンギエフ使いの私にとってジョイスティックは必要不可欠なものだ。ダブルラリアットを使うときはパッドをヒザの上に置いて操作している（3つのボタンを同時に押すため）が、その体勢ではスクリューをイマイチ確実に出せないからだ。また、バイソンではターンパンチをためたまま戦おうとすると、指がつってしまいそうになる。小さな定規を使って押さえてみたりもしたが、まだつらかった。ジョイスティックでも指を無理な形に曲げてプレイすることになるだろうが、パッドよりは楽なはず。カプコンから発売されているスーパーファミコン用『ストII』対応ジョイスティックがPCエンジン版『ダッシュ』でも使えるような変換アダプターを発売してくれるとうれしいんだけど……。（ウォルフ中村）

↘のこと。≪ハンディキャップ≫強さを8段階の中から選べる。≪フェイント≫相手をひっかけ、ミスを誘発するテクニック。波動拳の連打中に同じタイミングで意味のない立ち小キックをまぜたりすること。波動拳だと思って飛びこむと痛い目にあう。

用語解説

これが連続技だ

◆◆◆

大パンチで飛びこみ、中足払い、竜巻旋風脚と連続して出す攻撃だ。中足払いを出した瞬間に竜巻旋風脚のコマンドを入力するところがこの連続技のポイント。こうすることで中足払いが戻るアニメが省略され、中足払いが当たった直後に竜巻旋風脚を出せるようになるのだ。竜巻旋風脚のかわりに波動拳を撃つパターンもできるぞ。

RYU リュウ

オールラウンドプレイヤーの主人公

リュウは**飛び道具**である波動拳と、上昇中は**無敵**になる昇龍拳を持っている。そのため、離れてよし接近してよしのオールラウンドプレイヤーといえるだろう。

距離があるときには波動拳をスピードを変えて撃ち、敵が飛びこんできたら昇龍拳や登り蹴り（敵に向かってジャンプし、すぐさま大キックを出す）で迎撃する、というのが基本的な戦い方だ。こちらから攻めるときはジャンプ大パンチやジャンプ大キックを出しつつ敵の懐（ふところ）に飛びこむのがパターン。立ちガードした敵を大足払いで転ばせたり、中足払いからの**キャンセル必殺技**で敵の**体力を削ったり**と、いろいろな攻撃パターンがあるぞ。また、上昇&下降中が無敵である竜巻旋風脚を利用した奇襲攻撃もある。これは下降時に敵と重なるように出すことで反撃を防ぎ、着地と同時に昇龍拳などで攻撃するという高等テクニックだ。

しかし、昇龍拳を自在に出せるようになるまでには、かなりの練習が必要になる。それだけに初心者にとっては扱いづらいキャラといえるだろう。

竜巻旋風脚

◀ヨガファイヤーなどをすり抜けられる。足が当たると敵がダウンするのも魅力だ。

▶上昇中の無敵を利用して**鳥カゴ状態**から脱出するテク。敵の攻撃は当たらない。

つかみ技

◀背負い投げ。間合いはそう広くない。

▶巴投げ。威力は背負い投げと同程度だ。

波動昇龍拳

◀波動拳を飛び越えてきた敵を昇龍拳で迎撃する技。マスターしよう！

■リュウのここが好き■

ストイックな性格がいいよね。戦いを自己の鍛錬の場だと考えているから、敗者に対しても優しい言葉がかけられる。まぁ、単なる「格闘バカ」だという話もあるけど(笑)。

誰を相手にしてもそこそこ戦えるところが、リュウを使う最大の理由かな？

移植度チェック

ジャンプ小パンチがジャンプ中・強パンチと同じグラフィックに変更されている。しかし、それ以外はまったく問題なし。『Ⅱ』と『ダッシュ』では勝ちポーズの顔が微妙に違うんだけど、PCエンジン版はちゃんと『ダッシュ』の顔が移植されているのだ。

用語解説 《口で牽制する》失敗してもいないのに、あたかもミスしたかのように「しまった！」と言ったりすること。つられるほうもつられるほうだ。《連続技》反撃するヒマをまったく与えない攻撃のこと。《コマンド技》「右→下→右下」のようにキー操作で↗

KEN ケン

見た目がハデな必殺技ばかり

ケンはリュウと同じ必殺技を持っている。だが、同じなのは技の名前だけで、見た目と性質は大きく違っているぞ。

竜巻旋風脚はリュウよりも出が早く、高速で回転する。さらには一度当たっただけでは敵が転ばないため、連続して当てることも可能なのだ。昇龍拳もリュウのそれがほぼ垂直に飛ぶのに比べ、ケンの昇龍拳は横方向（斜め上）へと飛んでいく。左右の射程範囲が広くなっているため、**対空兵器**としてはもちろんのこと、不用意に近づいてきた地上の敵にも当てることができるようになっているのだ。また、小昇龍拳はスキが小さいため、これを連発する（通称ドラゴンダンス）だけでも、飛びこもうとしている敵にプレッシャーをかけることができる。

アッパー昇龍拳は、ケン使いならば会得しておきたいテクニック。昇龍拳は小で出すのが基本だが、はじめは大で練習しよう。アッパー、大昇龍拳とも大パンチボタンを使うので、コマンド入力だけに集中することができるからだ。

基本的な戦い方はリュウと同じ。しかし昇龍拳の使い方しだいによって、ケンは強くもなれば弱くもなるぞ！

◀高速で回転する竜巻旋風脚。一度当たった後も敵はのけぞったままだ。

◀間合いに注目。ここから大昇龍拳だ。

▶飛び道具をすり抜け、みごとヒット！

◀右の連続技にも組み込まれているテク。接近して立ち大パンチ（アッパー）。

▶そしてすぐに昇龍拳。アッパーのフォロースルーをキャンセルさせないとダメ。

移植度チェック

リュウ同様、ジャンプ小パンチのグラフィックが削られているが、それ以外は問題なし。竜巻旋風脚の1発あたりの威力がリュウと違う点もしっかり移植されている。SFC版『Ⅱ』では省略されていたひざ蹴り（立ち中キック）も入っているぞ。

■ケンのここが好き■

やっぱり、ハデなところでしょ（笑）？昇龍拳は横に飛んでくるわ、竜巻旋風脚は高速で回転するわ、グルグルまわる地獄車は持っているわだもん。COMのケンは大技が好きなんだけど、それに影響されて、自分も大昇龍拳とか使っちゃうんだよねぇ。

これが連続技だ

ケンならではの「横に伸びる」昇龍拳を生かした連続技だ。大パンチで飛びこみ、立ち大パンチ（アッパー）、小昇龍拳とつなげる。アッパー中に昇龍拳コマンドを入れないとできないので注意。敵によっては最後を大昇龍拳にすることで、**4段攻撃**ができるぞ。

↘出す技。必殺技はコマンド技と、ため系の技に大別される。《飛び道具》波動拳やソニックブームのように、弾を撃ち出す技の総称。《**無敵**》本来なら敵の攻撃が当たっている間合いでも、ダメージを受けずにすむ状態のこと。

E.HONDA

エドモンド本田

驚異のスモウパワーで押しまくれ！

本田の魅力は、その破壊力にあるといっても過言ではないだろう。動きは決して速くないが、1発1発の技が重く、まさに「重戦車」という表現がぴったりのキャラクターなのだ。

本田が持っている必殺技は、百裂張り手とスーパー頭突きの2種類。目にもとまらぬスピードで張り手を繰り出す百裂張り手は、本田の代名詞ともいえる技だ。敵がガードしていても、その上から体力を削りとることができるため、利用価値は高い。もちろんガードしていない状態で当てれば、かなりのダメージを与えることができるぞ。パンチボタンを連打するだけでいいので、初心者でも楽に出せるはずだ。

一方のスーパー頭突きも、出した瞬間に無敵になることを利用して敵の飛びこみ攻撃を迎撃したり、意表をついて**奇襲**に使ったりと、使いみちがいろいろある。

飛びこみ大パンチや飛びこみ大キックの威力も大きく、つかみ技も充実している。見てくれはイマイチかもしれないが、初心者から上級者まで楽しめるのが、この本田なのだ。

これが連続技だ

さば折りで敵をしめ上げるところからスタート。技が解けると同時に**めくり**スモウプレスで敵の背後にまわりこみ、ひざ蹴り、百裂張り手と一気にたたきこむ。さば折りの最中から方向キーを右上に入れておけば、簡単にめくることができるぞ。百裂を出す自信がない人は、かわりにしゃがみ中キックを出すといいぞ。

通常技も使えるぞ

▶立ち大キックは射程が長く、当たれば敵を転ばすことのできる便利な技だ。

▶対空兵器としても有効な立ち大パンチ。頭突きが出せないときはこれで迎撃！

スーパー頭突き

▶敵の攻撃をギリギリまで引きつけて…。

▶小頭突きで迎撃！無敵時間を使え。

百裂張り手

▶張り手を出したまま前後に動ける。敵を追いつめ、体力を削りとれ！

■本田のここが好き■

初心者でもわりと楽に勝てるところでごわす……って、口調までマネすることはないか(笑)。難しい操作をする必要がないってのがいいよね。それでいて百裂張り手なんかでガンガン押していく爽快感もある。対戦慣れした相手と戦うと苦戦するけど。

移植度チェック

立ち中パンチのグラフィックが立ち小パンチのものになっている。また、しゃがみ小パンチのグラフィックも変更されている。だが威力や射程範囲が変わったわけではないので、プレイしていて違和感は感じない。つかみ技はしっかりと移植されているぞ。

用語解説 《**必殺技**》各キャラ数種類ずつ用意されている。《**キャンセル**》必殺技などの直前に出した技のアニメ（フォロースルー部分）を省略させること。できる技は少ない。《**体力を削る**》必殺技はガードされても少しのダメージを与える。ガードするのを見↗

C H U N - L I 春麗

すばやい動きで敵を攪乱しよう！

ゲーム中でも1、2を争う移動速度を誇る春麗だけに、その身軽さを生かした戦法が中心となる。敵が技を空振りしたスキに歩み寄って投げたり、敵の裏側に飛びこんで振り向きざまに投げたりすることもできるのだ。

彼女はスピニングバードキックと百裂キックという2種類の必殺技を持っているのだが、どちらもあまり使えないのがつらいところ。スピニングバードキックはよけられやすく、そのうえ迎撃されやすい。また、百裂キックもスキだらけの技なので、敵を画面端に追いつめて使ったり、敵の**起き上がり**に使ったりする程度にしか使いみちがないのだ。しかし、立ち中パンチや中足払い、大足払い（元キック）といった通常技が強力なので、決して弱いキャラクターとはいえないぞ。微妙な間合いでこれらの技を繰り出して敵を翻弄し、スキを見て投げてしまおう！

これら以外にも踏みつけ攻撃や背中蹴りというトリッキーな動きをする技を持っているし、間合いこそ狭いが**空中投げ**をすることもできる。春麗のすばやさを使いこなせるようになれば、世界一の格闘家になることも夢ではないのだ！

これが連続技だ

大パンチで飛びこみ、着地と同時に掌底（大パンチ）、百裂キックと連続して繰り出す技。アーケード版の“ボタン同時押しテク”が使えるので活用しよう。これは大パンチで飛びこんだ後、大パンチボタンと小キックボタンを同時に連打するというテクニックだ。

◀無敵時間に飛び道具をすり抜けることもできるが実用的とはいえない。

◀踏みつけ攻撃は敵を端に追いこんで使うのが基本。逃げ場を確保するためだ。

◀敵が不用意にジャンプしてきたら、思い切って空中投げを狙ってみよう。

◀敵がダウンしているときに出すと……。

▶超低空で当てることができるのだ。

移植度チェック

接近しての立ち中パンチのグラフィックがなくなっているところが唯一の変更点。遠距離での立ち中パンチのグラフィックで代用されているが、まず気がつかないだろう。小キック飛びこみからの百裂キックなど、連続技も問題なく出せるぞ。

■春麗のここが好き■

唯一の女性キャラだもの、選んで当然でしょ。性格の悪さも含めて（笑）、好きだね。スピニングみたいに使えない技があってもいいじゃない。セコイ戦い方をすることが多くて、自分も性格が悪くなっていくけど（笑）、「やったー！」の声が聞きたい！

↘越して必殺技で攻撃すること。《**鳥カゴ状態**》飛び道具を連発され、身動きがとれなくなる状態。《**つかみ技**》一度敵をつかんでから攻撃する技の総称。投げ技も含む。《**〇段攻撃**》連続技の別称。実際にヒットした回数が〇に入る。

これが連続技だ

最初はかみつきから。この時点で方向キーを敵とは逆方向に**ため**ておき、かみ終えると同時に大のローリングアタック。すると敵のすぐ後方に着地するので、立ち中パンチを出し、そのままボタンを連打して電撃を出す。なお、かみつき後のローリングは敵に当てるのが目的ではなく、瞬時にめくるためだけに使うところに注意。

BLANKA

ブランカ

野性のパワーを見せつけてやれ！

移動速度は遅いのだが、ジャンプが速いのがブランカの特徴だ。しゃがみ大パンチやしゃがみ大キックなど、リーチの長い技も持っているため、中距離から足払いをしかけたり、いきなり大パンチで飛びこんだりと変幻自在の戦法をとることができる。

必殺技はエレクトリックサンダー（通称電撃）とローリングアタックの2種類。電撃を決めるのは難しいが、ガードの上からでも敵の体力を削れるため、使う機会は少なくないだろう。

一方、空中を猛スピードで飛んでいくローリングアタックは、奇襲的な意味の大きい技といえる。出すボタンによって飛距離を変えられるので、中ローリングで敵の直前で止まり、ガードしている敵にかみつくなんてこともできる。

通常技の中で使う機会が多いのは、ジャンプ中キック（通称**欽ちゃんキック**）やジャンプ大キック、しゃがみ大パンチ、しゃがみ大キックなどだ。また、立ち大パンチは対空兵器としてよく使われる。ブランカにとって唯一のつかみ技であるワイルドファング（かみつき）も、重要な技といえる。

長いリーチを生かせ

◀低い体勢からパンチを伸ばすしゃがみ大パンチ。とてもリーチが長いのだ。

▶敵に飛びこまれても、すぐに立ち大パンチを出せば打ち落とすことができるぞ。

ローリングアタック

◀高速移動用にも役立つ。敵に近づき…。

▶いきなりかみついてしまうことも可。

エレクトリックサンダー

◀削り技としても使える。ダウンした敵の起き上がりに出すと効果的だ。

■ブランカのここが好き■

ジャンプがせわしなく見えるかもしれないけど、実は自由気ままな行動がとれるキャラなんだよね。いきなり大パンチで飛びこんだり、ローリングで突っこんでいくことで主導権も握れるし。セコく戦ったってつまらないじゃない。ガンガンいかないとね。

移植度チェック

しゃがみ中パンチのグラフィックがしゃがみ大パンチのものになっている。また、立ち中キックのグラフィックがなくなっている。しかし、その他の変更はなし。大パンチで飛びこみ、中パンチ、大足払いへとつなぐポピュラーな3段攻撃も、もちろん使えるぞ。

用語解説 ≪対空兵器≫飛びこんできた敵を迎撃するための技。タイミングさえ合えば絶対に勝てる（相打ちにもならない）技だけをこう呼ぶ。≪奇襲≫遠い間合いからいきなり敵の近くまで移動して攻撃すること。基本的に高速移動手段を持っているキャラし↗

ZANGIEF

ザンギエフ

とにかくスクリューへつなげ！

鉄壁の防御を誇るプロレスラー。多彩なつかみ技を持っているが、それらを使える間合いに入るまでが大変だ。というのも、対戦相手は驚異的な威力を誇るスクリューパイルドライバーを警戒して、近づかないよう戦ってくるからだ。しかも、まずいことには**ザンギ**は足が遅く、ジャンプも低くしか跳べない。そのため、間合いを一気に詰めるのはかなり難しい。

必殺技はそのスクリューパイルドライバーとダブルラリアット。スクリューは『ダッシュ』の中で一番操作が複雑な技だが、間合いの広さ、威力ともナンバーワン！　これはとても魅力的だ。一方のラリアットは、飛び道具をすり抜けたり対空兵器に使用したりと、意外に役立つ。

通常技ではボディープレス、フライングラリアットの両ジャンプ大パンチ攻撃や、立ち小パンチ、大足払いが使える。また、垂直ジャンプで出すヘッドバットは、うまく当たればかなりの確率で敵を**ピヨらせる**ことができる技。一度ピヨらせたら、右の連続技で一気にたたみかけ勝負を決めたい。

ダブルラリアット

◀飛び道具をよけると同時に、**硬直**中の敵に攻撃をしかけることも可能。

豊富なつかみ技

◀投げた後でも間合いがあまり開かないパイルドライバー。よく使われる技だ。

▶高角度で敵をたたきつけるサンダーファイヤーパワーボム。威力はパイルと同じ。

ヘッドバット

◀敵が頭上を飛んできたらすかさず迎撃。

▶1発当てただけですでにピヨピヨ状態。

移植度チェック

豊富な投げ技のために、全キャラ中もっともアニメパターンを必要とするザンギエフ。それだけにかなりの技が省略されていると思いきや……なんとないのは立ち中パンチのグラフィックだけ！　ミドルキックやジャーマンもしっかりと移植されているのだ。

■ザンギエフのここが好き■

プロレスファンならやっぱりザンギエフを選ばなくちゃ(笑)。確かに一番弱いけど、それだけにやりがいがあるよね。スクリューをはじめ、魅力的な技も多いし。対戦でザンギに負けた人がキャラの性能差を言い訳にできないこともメリットだな（笑）。

これが連続技だ

めくりボディープレスの後に立ち小パンチを連発し、最後にスクリューで**吸いこむ**という恐怖の連続技。パンチ連打によって敵は少しずつ離れていくが、間合いの広いスクリューはそれを苦にせず吸いこんでしまう。パンチは敵によって入れられる回数が違うぞ。

↘かできない。≪めくる≫敵の裏側に入ること。かなり接近してからジャンプ攻撃すると、敵の裏側を攻撃できる。正面から攻撃された場合は後方にガードすることで防げるが、めくられると前方にガードしない限り防げなくなる。

用語解説

GUILE ガイル

攻守のバランスがとれているキャラ

移動速度やジャンプ力がとりたてて優れているわけではない。しかし、使い勝手のよい技をたくさん持っているため、強さは12人の中でもトップクラスの力を持っている。

必殺技はサマーソルトキックと飛び道具のソニックブームのふたつ。ソニックで敵の動きを封じ、そのすきに近寄って足払いをしたり投げを狙ったりするのがガイルの基本戦法だ。ソニックを飛び越えようとする敵も、立ち中キックという強力な対空兵器があるためにあまり怖くない（サマーソルトも対空兵器だが、一定時間下方向にためないと出せないため、こういった状況では使いにくい）。不用意に敵が飛びこんできたら、サマーソルトで迎撃しよう。ただし、めくられてしまうと、**スカ**になってしまうので注意。

通常技の中では中足払いやジャンプ中キック、しゃがみ大パンチなどを使うことが多い。遠距離での立ち大パンチ（通称裏拳）もリーチが長いために使えるぞ。空中投げを含めた投げ技も強力だ。このようにガイルは、攻めてよし、守ってよしのオールマイティーキャラなのだ。

これが連続技だ

大パンチで飛びこんだら、しゃがんでの中パンチ、小のサマーソルトキックとテンポよく繰り出す攻撃。サマーソルトは下方向にためておく必要があるため、飛びこむと同時に方向キーを下に入れる必要があるぞ。

なお、サマーソルトはキャンセル技なので、しゃがみ中パンチが当たったら間髪を入れずに出すようにしよう。

ソニックブーム

◀小で出し、追いかけていく。ソニックが盾となり、敵は行動を制限されるのだ。

▶ソニック越しに中足払いで攻める。戦いの主導権はガイルが握ったも同然だ。

つかみ技も強力

◀地上でのつかみ技は2種類持っている。

▶空中投げも2種類持っているぞ！

サマーソルトキック

◀ためが必要で、前方にしか当たり判定がないが、それでも強力な技だ。

■ガイルのここが好き■

なんといっても強いところ。戦いづらい相手はサガットぐらいで、それでも互角には十分渡り合えるからね。ガンガン攻めてもいけるし、守りも堅いから、プレイしていて楽しい。格闘ゲームはやっぱり勝たなくちゃおもしろくない。だからガイル！

移植度チェック

遠距離での立ち小パンチが近距離での立ち小パンチに、しゃがみ小パンチがしゃがみ中パンチに、垂直ジャンプパンチ（すべて）が斜めジャンプパンチにそれぞれグラフィックが変更されている。その他はニーバズーカをはじめ、バッチリ移植されているぞ。

用語解説 ≪**起き上がり**≫ダウンから立ちポーズに戻るまでの時間。≪**空中投げ**≫空中で敵と重なり、投げること。≪**欽ちゃんキック**≫萩本欽一氏のはね歩き姿が語源である。≪**ため**≫方向キーを決まった方向に一定時間入れておく動作。≪**ザンギ**≫ザンギエフの↗

DHALSIM ダルシム

変則殺法を駆使して頂点をめざせ！

手足を伸ばすことができる、火を吹くことができる、重力を無視したようにジャンプの滞空時間が長い……と、かなり変わったタイプのキャラクターだ。しかし、戦闘能力が低いわけではない。変則的な攻撃が多いため自在に使いこなすまでには多少時間がかかるだろうが、努力をするだけの価値はあるぞ。

ダルシムが持っている必殺技はヨガファイヤーとヨガフレイム。どちらも火を使った攻撃で、これをくらった敵は火だるまになり、ダウンしてしまう。ヨガファイヤーを撃って敵をジャンプさせ、空中にいるところを遠くからの中キックや大パンチでたたき落とすのが基本戦法だ。

つかみ技の間合いも広いため、右で紹介したせっかんハメ（これは、正確にいうと「連続技」ではないのだけれど）のチャンスも多い。接近戦向きのキャラではないこともあり、遠くに投げられるヨガスルーを使うほうが一般的だろう。

ジャンプしたらすぐにドリルキックを出したり（通称すぐドリ）、敵の飛び道具をスライディングでくぐり抜けて逆に攻撃したりと、変則的な攻撃方法を活用することが勝利への近道だ。

◀ヨガファイヤーと思って飛びこんできた敵を待っているのは炎の塊。

◀ヨガファイヤーで敵をジャンプさせ…。

▶すかさず中キックで撃墜する。

◀飛び道具をスライディングでくぐり抜けると同時に攻撃してしまうのだ。

▶バックジャンプ後すぐドリ。追いかけようとした敵の足元にクリーンヒット！

移植度チェック

遠距離での立ち小キックの射程がちょっと短くなったことを除けば、変更点はなし。ヨガフレイムの威力やスライディングの滑走距離が出すボタンによって違う点もきちんと移植されている。どんな間合いでもしゃがみ小キックでスライディングが出るのも同様だ。

■ダルシムのここが好き■

イロモノなところ（笑）。ピヨりやすいとか、接近戦が苦手とかいう弱点はあるけれど、使えば使うほど彼ならではの味が出てくる。せっかんを決めて「ヨガ！ヨガ！」とダルシムが連呼すると「やった！」って思うよね。対戦相手は嫌がるけど（笑）。

これが連続技だ

まずはヨガスマッシュで敵をせっかん。技が解けたらすぐさま1歩だけ歩み寄って手刀アッパー（立ち中パンチ）を出し、その後すぐにつかみ技を出す。最後をヨガスマッシュにすると続けて**ハメる**ことも可能となる。これは「せっかんハメ」と呼ばれる**ダークな技**だ。

用語解説

↘愛称。他にジミー（ブランカ）やダル（ダルシム）などがある。≪**ピヨる／ピヨピヨ状態**≫連続技をくらって、制御不能になった状態。頭上をヒヨコの絵が飛ぶところからこう呼ばれる。≪**硬直中**≫波動拳を出した直後などの動けない時間のこと。

これが連続技だ

大パンチで飛びこんでエルボー（立ち小キック）。すぐにキャンセル技でダッシュアッパーを入れ、最後に立ち大パンチを決める。立ちパンチは連打するよりも、**目押し**のほうが確実。アッパーの後にもう一度エルボー、アッパーと入れることもできる。大パンチ飛びこみ、しゃがみ小キック、立ち小キック、ダッシュストレートなども可能だ。

M. BISON

M.バイソン

足の速さとリーチの長さが自慢だ！

ボクサーだけあって、すべての技がパンチ系のもの（もちろんキック系が使えないわけではないが）。それだけに「つまらなそう」と敬遠している人も多いようだが、そんなことはない。プレイしがいのある、とても奥が深いキャラクターなのだ。

バイソンが持っている必殺技は3つ。遠めの間合いから走り寄って攻撃するダッシュストレート、同じく走り寄りアッパーカットを繰り出すダッシュアッパー、そして技の威力がボタンを押している時間によって変わるターンパンチだ。この中でよく使うのがふたつのダッシュ技。いきなり中距離からストレートをしかけたり、アッパーを対空兵器として使ったりする。ターンパンチはかなりの破壊力を持った技だが、出すためには3つのボタンを押し続ける必要がある。つまり、ふだんはターンパンチ用にボタンを押したまま、さらに他のボタンで攻撃しなければならないのだ。この操作性の悪さが難点。

通常技で利用価値の高い技は、立ち大パンチ、しゃがみ大パンチ、しゃがみ大キック、それにつかみ技のヘッドボマーなど。ボクサーならではのフットワークの良さを生かして戦おう！

◀しゃがみ大パンチを当てると、敵は転んでしまう。いろいろと使える技だ。

▶バイソンが持っているつかみ技は、このヘッドボマーのみ。うまく使いこなそう。

◀敵との間合いがこんなにあっても…。

▶このように当てることができるのだ。

◀ボタンを3つ押し続けた後、離すと技が出る。威力は8段階ある。

■バイソンのここが好き■

弱い部類に入るキャラで、ベガやガイルという天敵もいる。でもダッシュ攻撃をまじえた連続技や、大きなターンパンチを決めたときは格別なんだ。**ファイナルターンパンチ**はめったに決められないけどね。そこがバイソンにハマっちゃった理由かな？

移植度チェック

技自体の変更点はないものの、ターンパンチを操作しづらいところが気になった（ソフトの問題ではないが）。対応パッドでキックボタン3つを押したまま操作するのはつらい。ストレートやつかみ技は出せないが、パンチボタンでためたほうが使いやすいかな？

用語解説 ≪**吸いこむ**≫遠い間合いのキャラを強引に引き寄せ、つかみ技にもっていくこと。≪**スカる**≫空振りのこと。≪**当たり判定**≫プログラム的に「ここの部分に触れたら、こちらの攻撃が当たり」という処理をしているエリアのこと。パンチの場合、拳の先に↗

BALROG

バルログ

生かすも殺すも「爪」次第！

全キャラの中でただひとり武器（爪）を装備しているバルログ。この爪のおかげでパンチ攻撃のリーチが長く、それが彼の魅力のひとつにもなっている。移動速度も速いので、敵との間合いを微妙に調節しながら爪で攻撃するのが基本戦法だ。その反面、**爪が折れて**しまうとイキナリ戦闘力が落ちてしまうため、そうならないように気をつける必要がある（右の連続技も、爪がないと最後の攻撃が入らず、5段攻撃になってしまう）。

必殺技はフライングバルセロナアタック、フライングイズナドロップ、ローリングクリスタルフラッシュの3種類。名前にフライングとついているのは、最初に壁（スペインのみ金網）へジャンプし、上空から落下しつつしかける技だ。ジャンプ中の軌道を変えられるため、意識的に敵の裏側にまわりこんで投げることも可能だぞ。左右どちらの壁にジャンプするかもポイントだ。

通常技の中では立ち中パンチ、しゃがみ中パンチ、しゃがみ大キック、垂直ジャンプ小キック、斜めジャンプ大キックなどが使える。これにつかみ技のレインボースープレックスなどをまじえて、つかず離れず戦うのがいいだろう。

ローリングクリスタルフラッシュ

◀ゴロゴロと転がりながら体当たりしていく。とどめは爪でグサリ！

上空からの必殺技

◀フライングバルセロナアタックは、腕を広げて敵にダイブする大技だ。

▶フライングイズナドロップは、敵を投げてしまう技。うまく使いわけよう。

爪を活用しよう

◀身を乗り出して出すため射程が長い。

▶対空兵器も爪で。これは立ち中パンチ。

移植度チェック

しっかりと移植されている。もともと使える技が少ないこともあって、省略されている技はゼロ。爪が折れることもあるし、スペインのバルログステージでは金網にへばりつくこともできる。役には立たないけれど、バック転（バックスラッシュ）だってできるぞ。

■バルログのここが好き■

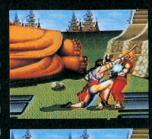
なんといっても動きの速さが一番の魅力。前へ後ろへ空中へと変幻自在に動きまわり、敵を攪乱（かくらん）しつつ戦うのがおもしろいんだ。空中投げや**高速イズナドロップ**で敵を投げるのも楽しいね。爪が折れても勝負は捨てない。勝者こそ美しいんだから（笑）。

これが連続技だ

◆◆◆

しゃがみ小パンチ、大ローリングクリスタルフラッシュ、しゃがみ中パンチとつなげる。敵に密着して小パンチを出し、ローリングをキャンセル技にして出すことで6段攻撃になる（ローリングは4発も当てられる！）。最後の中パンチは目押しして出すこと。

用語解説

↘当たり判定がある。≪**ハメる**≫敵を何もできない状態に追いこむこと。多くのハメ技は、ハメている側がミスをしない限り、脱出不可能。≪**バックジャンプ**≫後方へのジャンプ。≪**ダークな技**≫ずるいハメ技などの総称。

これが連続技だ

飛びこみ大キックを当てたらすぐにしゃがみ小キック。そこからキャンセル技でタイガークラッシュへとつなぐ（どのボタンで出してもOK）。クラッシュが2発入るので、これで4段攻撃となる。サガットの小ボタン攻撃はすべてキャンセルすることができるため、立ち小キックからのアッパーカットなども連続技として使えるぞ。

SAGAT サガット

必殺技を駆使して格闘王に返り咲け！

元祖『ストI』（PCエンジン版は『ファイティングストリート』）のボスだっただけに、かなり強いキャラだ。

必殺技は全部で4種類ある。サガット版波動拳である2種類のタイガーショットと、サガット版昇龍拳であるタイガーアッパーカット（通称**アパカ**）、そして新技のタイガークラッシュがそうだ。タイガーショットは敵にしゃがまれると当たらないうえにスキが大きいため、グランドタイガーのほうをおもに使うことになる。アパカは昇龍拳同様に強力な迎撃兵器。使用頻度は高い。タイガークラッシュは使い手の腕しだいで使える技にもなれば使えない技にもなる。威力もさることながら、移動速度が遅くジャンプ力もないサガットにとっては、高速移動手段としても意味を持っているのだ。技が出た後にわずかだが硬直時間があるため、敵の直前に下りると投げられてしまうので注意が必要だろう。

通常技の中では立ち大パンチや立ち大キック、しゃがみ大キックが役立つぞ。技の種類は少なくても、力は文句なくトップクラスなのだ！

◀これがタイガークラッシュ。ボタンによって高さと飛距離が違う。

▶立ち大キックはリーチが長いうえに、うまくいけば2発入るところが魅力だ。

◀上段を襲う。スキが大きいのが難点。

▶下段を襲うグランドタイガーは使える。

◀昇龍拳と違って無敵時間は技が出る瞬間のみ。引きつけてから出そう。

■サガットのここが好き■

リュウを倒して格闘王の座を再び手に入れるため、練習を積んできたってところが『ストI』ファンとしてこたえられない。アパカやクラッシュまで開発して。もちろん実際の強さ（背が高いから**くらい投げ**をしやすいってことも含めて）も魅力だけどね。

移植度チェック

サガットの技もすべて忠実に移植されている。敵を無造作に投げることで有名なつかみ技、タイガーキャリーもちゃんと入っている。タイガークラッシュをパッドで自在に出せるようになるまでには、多少時間がかかるかもしれないが、これも慣れの問題だ。

☞用語解説 ≪**ファイナルターンパンチ**≫もっとも威力の大きいターンパンチのこと。≪**目押し**≫連射するのではなく、タイミングを計ってボタンを押すこと。元はパチスロ用語。≪**爪が折れる**≫バルログが一定数以上攻撃を受けると、爪を折られる可能性がでてくる↗

VEGA ベガ

悪の限りをつくして戦うのだ！

強力な必殺技をいくつも持っているベガは、「悪の帝王」という称号どおりのキャラクターだ。全身にオーラをまとって飛んでいくサイコクラッシャーアタック、瞬時に2発の攻撃を繰り出すダブルニープレス、敵の頭を踏みつけるヘッドプレス、ヘッドプレスの直後にダブルチョップを出すサマーソルトスカルダイバー。とくに最初のふたつは自分で使っていながら「強すぎる技だよなぁ」と思ってしまうほどの威力を持っているぞ。

ベガは通常の移動速度も速い。そのため敵の間合いの外から立ち小キックを出して牽制したり、立ち大キックを当てにいったりすることも簡単にできる。敵が空振りをしたら、スッと間合いを詰め、デッドリースルーで投げてしまうことも可能だ。さらにジャンプ力もあるため、**空中戦**にも強い。もっとも、ありすぎて滞空時間が長いため、読まれたら逆に撃ち落とされるハメになるのだが……。

このように無類の強さを誇るベガ。彼を使うか、あえて封印するかはキミの考えしだいだ。

ダブルニープレス

◀1発めが入ると2発めも絶対に入る。ピヨらせやすいのもうれしい。

サイコ投げ

◀敵の後ろに着地するように出す。

▶着地と同時にボタンを連打して投げる。

通常技も強力！

◀しゃがみ大パンチ。上りジャンプ大パンチとともに、対空兵器として役に立つ。

▶リーチの長い立ち大キック。ベガの足の速さを生かして間合いを調整しよう。

移植度チェック

他の四天王と同じように、変更された技はない。ベガ使いはアーケード版のような悪の帝王ぶりを、PCエンジン版でも存分に発揮してほしい。初心者でもサイコやダブルニーを覚えるだけで、COM相手はもちろん、対戦でもかなり戦えるようになるぞ。

■ベガのここが好き■

「悪の帝王」なところ。サイコで往復し、サイコ投げをし、ダブルニーでピヨらせ、頭を踏みつける……。一度この味を知ってしまったら、もう戻れません(笑)。必殺技を封印しても、かなり戦えるので、そういった正々堂々とした楽しみ方もしますけど。

これが連続技だ

大パンチで飛びこみ、しゃがみ小パンチ、立ち小パンチ、小のダブルニー、立ち中キックと一気にたたきこむ、芸術的な6段攻撃だ。4つのボタンを使うが、慣れればテンポよく入れられるぞ。途中で敵がダウンしてしまうこともあるが、そしたらまた決めてやろう。

↘（ランダム)。≪**高速イズナドロップ**≫壁の近くから壁に向かってジャンプし、すぐに跳ね返ってイズナドロップを出す。かなり速く動ける。≪**アパカ**≫サガットの「(タイガー) アッパーカット」の声がこう聞こえることからついた略称。

用語解説

対戦リプレイ

実際の対戦のようすを紹介するぞ。1Pはウォルフ、2Pはパトリオットが操作している。

BATTLE 1

M.バイソン VS サガット

夢の対戦、四天王対決！

開始後早々にバイソンのバッファローストレートがヒット。しかしサガットは冷静にバイソンの大足払いにアッパーを当てると(①)大キックで飛びこみ、果敢に攻めていく。着地後わずかな間をおいて大アッパー。バイソンの反撃を予測してのバクチだったが、これはみごとハズレ。無防備となった下りぎわを大キック攻撃ではたき落とされる(②)。大キックや近くからのグランドタイガーでなおも攻めるサガットは、タイガークラッシュ(③)に反応しそこなったバイソンを投げることに成功(④)。体力が残り少なくなったバイソンは、しゃがみ中パンチ攻撃などをガードさせて間合いを離すと、起死回生の一発を狙ってターンパンチを繰り出す。「フォー(4)」の声が聞こえるも、後ろを向いたところに絶妙のタイミングでサガットの足払いがヒット(⑤)。サガットは飛び蹴りを決め、勝利した（⑥)。

▲バイソンの拳にアッパーをひっかける。

▲ちゃんと画面端に投げている。

▲攻撃されるのをひたすら待つサガット。

▲敵の間合いの外から決めるつもりが…。

▲バイソンの攻撃はスカされてしまう。

▲連続攻撃を狙って大キックにした模様。

BATTLE 2

ザンギエフ VS バルログ

「鈍重」対「俊敏」の戦い

ヘッドバットを狙うザンギとジャンプキックからの攻撃を狙ったバルログが、いきなり空中で向き合う（①）も、接触はなし。バルログは基本どおりにしゃがみ中パンチを主体に攻めていく(②)。さらにローリングクリスタルフラッシュを出すが、これはパンチで返された。それでもしつこくしゃがみ中パンチを出していくバルログ。タイミングを見てもう一度ローリングを出すが、これまたボディプレスでつぶされてしまった(③)。チャンスと見たザンギは着地と同時にスクリューで吸い込み(④)、バルログの体力を一気に減らすことに成功。このままでは後がないバルログ、フライングバルセロナ（イズナドロップ）を狙うべく向かい側の壁へと飛ぶ。しかしこれをヘッドバットで迎撃され(⑤)、ピヨってしまっては万事休す。ザンギは残り体力を確認すると、ジャーマンでとどめをさした（⑥)。

▲開始直後に垂直ジャンプをするふたり。

▲敵に休む間も与えずにスクリューへ。

▲グサグサとツメ攻撃をくらってしまう。

▲ヘッドバットで迎撃される最悪な展開。

▲先読みボディプレスが大当たり。

▲ピヨったところをジャーマン！

BATTLE 3

春麗 VS ベガ

帝王の牙城を崩せるか？

百裂バリアを張ろうとした春麗だが、ベガのダブルニーを2発ともくらってしまう（①)。かさにかかって攻めるベガ。90秒以上も残っているこの時点で、すでに春麗の体力は半分近くまで減っている。ベガは強引にサイコで燃やしにかかるが、出かかりを春麗に踏みつけられ(②)、形勢は逆転。春麗は中足払いや百裂で押しこんでいく(③)。スキを見てサイコで脱出したベガは、再びサイコで突入。だがこれは百裂で迎撃される。ベガは飛び蹴りを出すが、あせりのためか足の戻りが早く、春麗の飛び蹴りに一方的な負け。ベガの体力はいつの間にか残りわずかになっている。中間距離でウロウロするベガを見て百裂バリアを張る春麗。ベガはギリギリの間合いからジャンプすると(④)、ガードした春麗に飛び蹴りをめくりで決める(⑤)。春麗は中足払いで相打ちを狙うが蹴り負けた（⑥)。

▲ベガのダブルニーがいきなり決まった。

▲百裂バリアの外から飛んだベガ。

▲サイコの出かかりを踏みつける春麗。

▲春麗はガードしたが、めくりで決まる。

▲シャカシャカと攻撃を当てていく。

▲足払い合戦。とどめは立ち中キック。

≪くらい投げ≫高い位置で敵の攻撃を受けると、敵が着地するときには自分も立ち直っていて、一方的に攻撃することができる（ただし一瞬のみ）。敵の攻撃をわざとくらってから投げるため、この名がついた。≪空中戦≫空中で攻撃を出し合う戦い。

流行のきざし

はやり

今月のきざし　ラインアップ

『BHA』キャッチコピー募集
カルトQ誌上カルト王大会
GAME MUSIC
MOVIE VIDEO
きざし出張所　STGマスターへの道

『ブラックホールアサルト』キャッチコピー大募集!

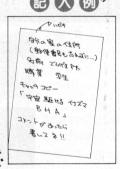
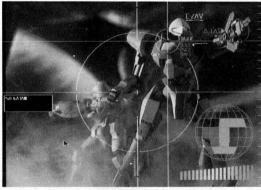
カッコいいロボットどうしの激烈バトルが展開する、近未来対戦型格闘ACT『ブラックホールアサルト』のPC版発売を記念して、読者のみんなが考えた、スペシャルにイカしてるキャッチコピーを熱烈大募集しちゃうぞ!!　ひとめ見ただけで『BHA』の魅力がビシッとハートを直撃する、そんな"燃える"キャッチコピーをどんどん送ってきてくれ！

もちろん、タダでとは言わない。なんと、最終秀作品にえらばれた人には、マイクロネットさんから『BHA』に登場するマシンのハンドメイドモデルを、2体1組でプレゼントしてしまうのだ!!　このモデルは『BHA』の広告写真の撮影のために製作されたフルスクラッチモデル。ゲーム中では1P時に選択できる。TYPE-A"CYQUEST"と、TYPE-B"ORION"を精密に再現したスグレモノだぞ。しかも、最優秀作品となったコピーは、6月のおもちゃショー会場のマイクロネットブースでも使用されるというウワサ。さぁ、キミの感性を全開にして、この栄光を手に入れるのだ!!

◀全高17㎝、精密ディテールに加えて、全身の関節が可動する。

応募先

〒101
東京都千代田区
神田神保町
2-22-11
カンナビル
電撃PCエンジン
編集部
『BHA』係

記入例

▲まったくもって、カラーでお見せできないのが残念なカッコよさ。

▶世界でたった一つしかない、超貴重品だ。これを見逃すテはないぞ。

カルトQ誌上カルト王大会

▲うじきつよしと中村江里子アナの名コンビで、番組を盛り上げた。

▼深夜のブレインパーティを名乗り高視聴率をあげた。

いろいろな分野のカルトなクイズで、ぼくらを楽しませてくれた「カルトQ」（フジテレビ系）。番組のほうは残念ながら放映終了となってしまったけれど、PCエンジンの『カルトQ』はこれからが本番！　ゲームにはいっている番組モードで、700点以上のスコアを獲得したときに見られるスタッフロールの画面を、写真かビデオに撮影して、右の住所へ送ろう。もちろん、自分の住所・氏名・年齢もお忘れなく！　抽選で10名のカルトなプレイヤーに、全高20㎝のカルトQトロフィーミニチュア版をプレゼント。選択するジャンルは何でもOK！　日頃から蓄えてきた偏った知識を、今こそ発揮するときだ。しかし、700点はそうとう大変な点数だと思うけど、TVゲームならみんなバッチリなんじゃないかな!?

応募先

〒162
東京都新宿区
市ヶ谷田町
3－1－1
ハドソンビル
カルトQ誌上
カルト王大会係

GAME MUSIC

MUSIC FROM BRANDISH2 ~THE PLANET BUSTER~

日本ファルコムの新作RPG『ブランディッシュ2』のオリジナルサウンドトラックだ。作曲は全てファルコムサウンドチーム・J.D.K.バンドが担当しているぞ。J.D.K.バンドのファンは、ちょっと要チェックの1枚だぞ！

▲キングより発売中。
全40曲。
定価¥2,800（税込）。

ヴイ・ファイヴ [V・V]

縦スクロールSTGの老舗、東亜プランの最新作『ヴイ・ファイヴ』が、G.S.M.1500シリーズに登場！『達人』シリーズの流れを組む、独特の"東亜節"が気持ちイイ。オリジナルサウンドと、ゲーム中のS.E.を収録しているぞ。

▲5月21日発売。
ポニーキャニオンより。
定価¥1,500（税込）。

Pop'nツインビー

『ツインビー』シリーズ最新作、『Pop'nツインビー』のイメージアレンジ集が発売されたぞ。各ステージのアレンジ曲を中心に、ゲームヒロインのMADOKAちゃんの歌とメッセージで構成された、とてもPopな仕上がりのアルバムだ。

▲キングより発売中。
全7曲。
定価¥1,800（税込）。

NIGHT STRIKER COMPLETE ALBUM

MEGA-CD版『ナイトストライカー』のオリジナルサントラがリリースされるぞ。『ナイスト』のMEGA-CD化にあたって、ZUNTATA自らがフルアレンジを行った意欲作だ。久々のZUNTATAアレンジをじっくり楽しもう。

▲5月21日発売。
ポニーキャニオンより。
定価¥2,500（税込）。

ファーストクイーン

呉ソフトウェア工房のパソコンゲーム『ファーストクイーン』が、フルアレンジでアルバム化されたぞ。作曲は、サウンドエンジニアとして海外でも活躍中の、佐々木正樹氏が担当。『ファーストクイーン』にハマった人は、聴くしかないね。

▲ポリドールより発売中。
全15曲。
定価¥2,500（税込）。

伝説のオウガバトル

3月12日に発売されたSFCの『伝説のオウガバトル』が、早くもCD化されたぞ。SFCの音源を駆使した、重厚なオリジナルサウンドに加え、聴き応え十分のMIDIによるアレンジバージョンも収録した、超豪華なアルバムだ。

▲ポリスターより発売中。
全46曲。
定価¥2,400（税込）。

HOBBY

カードゲーム『スーパーボンバーマン』

ハドソンから発売されている『ボンバーマン』がカードゲームになって新登場！　それぞれのプレイヤーがボンバーマンとなって相手をブッとばすルールは、みんなも知ってのとおり、カードは「爆発」や「スーパーウェポン」などの強力な武器などをふくめ全部で48枚。友だちが集まったら、イザ勝負だ。

◀2人〜5人で遊べるシステム。
定価¥9,800（税別）。

EVENT

ヒューマン「ファイプロ」東西チャンプ大会

「第2回春休み東西チャンプ大会」も無事終了。それぞれの部門でチャンピオンが決まったぞ。大会は予想以上の大盛り上がり。とくに東京大会では話題の女子プロレス団体「JWP」の選手が特別リングで試合を披露。これがプロレス通をうならせる激しいファイトとあって、会場は大興奮状態だったぞ。

◀会場は熱気ムンムンだった。

◀ド迫力の6人タッグマッチ。

PRESENT

甲竜伝説ヴィルガストLD発売記念プレゼント

ガシャポンから飛び出した話題の冒険アクションアニメ「甲竜伝説ヴィルガスト」。「ああっ女神さまっ」で人気の漫画家・藤島康介氏がキャラ原案を担当していることでも話題のOVAだ。今回LD化を記念して、オリジナルテレカと手帳をセットで10名にプレゼント。住所・氏名・年齢をハガキに書いて下記あて先まで。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部
電撃PCヴィルガスト係

▲「選ばれし勇者集結!?」と「よみがえる大地」の前後編で構成されている。

▶システム手帳タイプ。キャラシートなどが付属。

◀パッケージイラストを使ったテレホンカード。マニアにはヨダレもの!?

『スタートリング・オデッセイ』サイン色紙プレゼント

いよいよ発売の迫った『スタートリング・オデッセイ』。そこで今回は、出演声優のサインいり色紙を3名にプレゼント。ハガキに住所・氏名・年齢を書いて下記あて先まで送ってください。

▲主役の井上さんをはじめ6人のサイン。

あて先
〒105 東京都港区虎ノ門3-21-5菅井ビル4F
（株）レイ・フォース
サインプレゼント「電撃PC」係

MOVIE

HOT SHOT2

笑いあり、そしてアクションありのコメディ大作、「ホットショット」の第2弾がいよいよ6月末より公開される。CMなどでもすっかりおなじみになったチャーリー・シーンが、前作をさらに上まわるコミカルな演技を見せてくれるぞ。

今回のパロディネタになったのは、あの「ランボー」シリーズ。湾岸戦争下のイラクを舞台に、チャーリー・シーン演ずるトッパー・ハーレーが、捕虜救出に縦横無尽の大活躍！　とは言ってもそこは「ホットショット」。トッパー率いるコマンドー部隊は大メシ食らいの破壊工作員や、敵のスパイかもしれない謎の将校などひとクセもふたクセもある連中ばかり。何が飛び出すのかまったく予想のできない、デンジャラスな笑いが期待できるぞ。(6月26日より日劇プラザほかで公開予定)

▶ランボーそっくりのいでたちのチャーリー・シーン。いったい彼がどのようなアクションを見せてくれるのか、今から楽しみだね。

◀ギャグも勢いよく展開されるぞ。

ANIMATION VIDEO LD

シングルズ

「マーガレット」と「別マ」の傑作をビデオ化したシリーズ第2弾。ちょっと内気な少女・咲坂早紀が、思いを寄せる姉の恋人・風見要やその友人立花らと、ビデオ製作という作業を通して繰り広げるラブ・ストーリーだ。藤村真理さんの原作の雰囲気はそのままに、クオリティの高い映像が楽しめるぞ。

▲5月28日、ビクターより発売。30分の作品。

新超幕末少年世紀タカマル

「アニメディア」誌で好評連載中で、アニメビデオも現在まで2巻が発売されている「タカマル」シリーズ。タカマルのくらすちゃんぽん王国と、正体不明のタイマーン軍団が繰り広げるコミカルバトルも最終巻に向けていよいよ佳境へ。ポップで魅力的なキャラたちが繰り広げるテンポのいいアクションが楽しい作品だ。

▲バンダイ・ビジュアルより、2巻まで発売中。

リトルツインズ

フレーベル館の人気絵本「リトルツインズ」が、原作そのままの繊細でホンワカとしたタッチでアニメ化されたぞ。コロックル島に住む小人のチフル、タフルと、仲間の小人や花、動物たちの心あたたまる交流を描いた感動のファンタジーだ。原作者のつちだいさむ氏が自ら監督を担当するなど、製作スタッフも充実。

▲バンダイ・ビジュアルより、発売中。

うしおととら

「少年サンデー」の人気コミックで、多くの反響を呼んだ「うしおととら」が、レーザーディスク4枚組で発売中。元気いっぱいの中学生うしおと、獣の槍で封印されていた妖怪・とらがスリリングなバトルを繰り広げる怪奇アクション。このコンビの奇妙な関係も見どころのひとつだ。

▲東芝EMIより発売中。全部で6話を収録。

新ルパン三世　BOX1

「新ルパン三世」ファン待望の夢のアイテムがついに登場！ '77年〜'80年にかけて放映されたTVシリーズを、初めて完全LD化。箱とジャケットに当時のスタッフの描き下ろしイラストが使われているなど、ウレシイ特典もいっぱい。これでルパンの活躍を、いつでも楽しむことができる。

▲バップより、完全予約限定版で7月1日発売。

メガゾーン23 プレミアムBOX

かつてアニメビデオ界で大ブームを巻き起こした「メガゾーン23」と、その続編「パート2」、そして「海外版」をひとつにまとめたのがこのLDだ。熱狂的ファンを生み続けてきたシリーズが、8年の時を超えて現在によみがえる。アニメ好きならぜひチェックしておきたい。

▲5月21日発売。バンダイ・ビジュアルより。

ふつうのVIDEO

高校教師

衝撃的なシーンの連続でセンセーショナルな話題をふりまいたTBSの人気ドラマが、圧倒的な声援にこたえてビデオで緊急発売！　レイプ、同性愛、近親相姦など、今までのドラマになかった過激さはまだ記憶にも新しい。あのブームの原因をあらためて再認識するという意味でも、押さえておきたい1本だ。

▲5月1日発売　TBS、パック・イン・ビデオより。

いつかギラギラする日

過激なアクションシーンが話題を呼んだバイオレンス・ムービー「いつかギラギラする日」が、いよいよビデオで発売される。監督は大御所・深作欣二氏。出演陣もショーケン、木村一八、原田芳雄、荻野目慶子、千葉真一らのそうそうたる面々だ。震えがくるようなスリルと興奮を味わいたい人はどうぞ。

▲5月21日発売。バンダイ・ビジュアルより。

レディ・ウェポン

女子プロレスブームの日本に、アメリカからとんでもない本場女子プロビデオが上陸してきた！　全米で人気実力ともにNo.1のレスラー、マグニフィセント・ミミが主演しているだけに、全編にわたってセクシー&ダイナマイツなアクションが堪能できる。髪をふり乱して戦う女たちのバトルはただならぬ迫力だぞ。

▲パック・イン・ビデオより、5月28日発売。

きざし出張所 短気集中連載!? バージンプレイでみきる STGマスター講座

初めてプレイしても必ずクリアできる一撃必殺の超銀河STG講座だ!!

STEP1 弾よけできない奴は死ぬ　～指を鍛える～

指の修業

STG攻略の第1の基本は弾よけだ。弾がきたら、スカッとよけられる神の指に鍛えるには、指ずもうがBEST。左手の親指で勝負しよう。自由自在に親指が動かせるようにするのだ。また、1人で鍛えるには親指の体操がある。「の」の字を書いたり、3回浅く動かして1回深く突く（これを「一撃三堕の法則」と呼ぶ）運動をすれば、そのうち親指残像拳が使えるようになり、パッドの方向キーはもうキミの言いなりだ。ドット単位の動きも親指に命令するだけで、簡単にできるようになる。

指を鍛えるソフト

指を鍛えるソフトの条件は①自機が遅い②自機が速すぎる③慣性がある、の3つだ。この条件の①②に当てはまる最強のソフトがある。『出たな!!ツインビー』だ。0速で黒ベル（スピードダウン）を取った場合や最高速の自機スピードでカウンターストップできれば、宇宙人になれるぞ。

パワーゲイト

▶熱い弾よけといえば、コレだ。バラまかれた敵弾の間をノロノロとよけまくる快感がいい。

出たな!!ツインビー

◀マイナス2速でプレイすると、ツインビーが100万トンの鉄アレイのように重く感じる。

STEP2 弾を見切れない奴は死ぬ　～動態視力を鍛える～

目の修業

次は目だ!! STEP1で鍛えた指テクをもってしても、よけられない場合がある。それは、弾が背景にとけこんで見づらいSTGだ。弾と背景の区別を一瞬にして見切るには、バードウォッチングだ。でも「日本野鳥の会」のように、双眼鏡で見てはいけない。肉眼で野鳥の数を数えられるようでないと、ウルトラマンのように8万キロ先の針の穴が見れる能力はつかない。

目を鍛えるソフト

目を鍛えるソフトの条件は①いつのまにか死んでいる②一画面に標示されるキャラクター数が多い②自機の当たり判定が自機のキャラサイズよりもデカイ④敵弾が1～3ドットしかない、である。とくにオススメのソフトは、『スパイラルウェーブ』だ。STG部分は3Dだけに、敵弾が自機で隠れて死ぬことが多い。魂の目で見切ろ!!

テラフォーミング

◀敵弾も自機のホーミング弾も見づらい。

スパイラルウェーブ

◀なんで死んだか、よくわからないのがコレ。

コリューン

◀敵や敵弾とフルーツの区別がつきにくい見切りSTG。

アームドF

◀自機よりもデカイ当たり判定は、魂の目で見切るべし。

STEP3 根性のない奴は死ぬ　～努力と根性を鍛える～

努力の修業

ゲロムズといわれるSTGの多くは①バランスが未調整のまま発売された②開発者が金星人③プレイヤーへの挑戦、などの理由があるが、鬼の超よけや魂の見切りができても死んでしまう人は、努力と根性が足らないのかもしれない。「死ねない」という危機感を常に持つことが重要だ。そのためには、硫酸の滝にうたれて、おのれの煩悩を追い払おう。「ちょっとぐらい死んでもいいや」と思ってたら、ホントに死んじゃうぞ。硫酸にも負けない心と技と体を作ることも大切なのだ。少しぐらい体を痛めつけたほうが気持ちいいし、初めてのときでも大丈夫だ。

根性の修業

根性といえば、星飛雄馬だ。彼がSTGゲーマーなら、あばら家の壁の穴をも通す絶妙なドットよけができたに違いない。そして、何にでも感動し、負けて悔やしがるあの根性。プロゲーマーは死ぬ（負けること）が許されない。飛雄馬になりきって、プレイするのだ。

死んで悔しがるソフト

努力と根性がなければ、絶対にクリアできないSTGだ。この他にも『ディープ・ブルー』や『ライザンバーII』『ロックオン』など、伝説のソフトがある。

冒険男爵ドン

▲後半の敵のトリッキーな動きは、最高だ。

レギオン

▲未調整STGの傑作。ボス安地は多いけど。

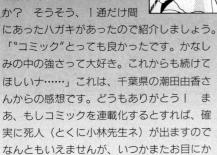
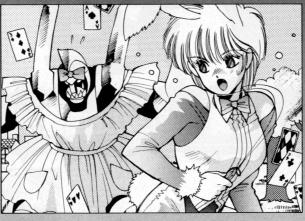
魔獣戦線 ヴァルツァーの紋章 ファンページ

魔獣とおそぼう

ピン!ポン!パン!

さあ、やってきました！ "ヴァルツァー"ファンの集まるこのページ。掲載、第2回目ですね。

ところで、前号の本編と特別マンガはいかがでした？ このページの原稿を書いている時点では、まだみんなのハガキが届いてないので、どういう感想をもってもらえたか知ることができないんだけれど楽しんでもらえたでしょうか？ そうそう、1通だけ間にあったハガキがあったので紹介しましょう。

「"コミック"とっても良かったです。かなしみの中の強さって大好き。これからも続けてほしいナ……」これは、千葉県の潮田由香さんからの感想です。どうもありがとう！ まあ、もしコミックを連載化するとすれば、確実に死人（とくに小林先生ネ）が出ますのでなんともいえませんが、いつかまたお目にかけられるようにしたいと思います。

唐突ですが、ここまで読んだキミ!! ラッキーです。これから、下に新しく作った"第3回分〜"コーナーの説明を始めるのですが、実は、ここに用意された詩は、解釈しだいで次号のシナリオでなにが起こるのかわかるというものなのです。もちろん、詩を読んだだけでは完全に理解することはできませんが、次号で発表されるシナリオ予告のページと併せて読めばOK！ キミの魔獣の進むべき道を、密かに教えてくれるでしょう。

ではそろそろ誌面も尽きてきたようですので、お別れです。あなたの頭上に漆黒の栄光がありますように！ 8月号のこのページでまたお会いしましょう。

◎キャラクターPHOTOギャラリー◎
〈ラグの巻〉

ここは"ヴァルツァー"の世界に登場するキャラを紹介するコーナー。今回はラグくんの昔の姿をお見せします。

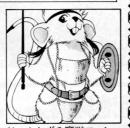
エルゥと海岸で
おさななじみのエルゥに、おままごとに誘われるが、気乗りしなくて逃げ腰のラグ。

悪さをして首人間
月夜の砂浜で首だけだして埋められる。満ち潮がすぐそこまできていて、今にも泣きだしそう。

思春期のひとコマ
泉で水浴びする女のコたちを覗きにきたラグ。たまたまヤシの実が落ちてきてラグに命中。

少年の勲章
ひとりでハタハタザメをしとめる。大人でもできないことをやった満足感で、思わずピース。

ペット魔獣を探せ!!

かわいらしさ爆発っ!!のペット魔獣が発見されました。発見者は北海道のメルティナくん。彼は自分の飼っているはつかねずみくんまでも魔獣化させてしまったようですね。みんなもぜひ、ペット魔獣を探してください。

はつかねずみ魔獣ファム
▲ようじの剣、ボタン盾、ビーズかたびらを装備!!

魔賢者ノストラ・エヌムイダストが贈る！

第3回分シナリオについての予言!!

オホン！ ワシは魔界でも最高と讃えられる預言者ノストラ・エヌムイダストじゃ。未来を見通すことのできぬ哀れなそなたらに、ワシが見たこれより来るビジョンを教えてしんぜよう。

空が黒く濁り、涙流す時、山は子を生む。
その山、姿は凡庸にして、真は複雑怪奇。
ある時、多くの力、光を求めて入山す。
怒りし山、激震し、その姿は変貌す。
山、天に昇れぬものの、嘆きの声聞く。
怒り鎮まりし時、山の底に黒き光見えん。

特急！ハガキ便

Vol.2あてのハガキを、すこ〜しだけ紹介しちゃいます。

★誌上ゲームに参加13回にして初めてランキング表に載った。うれしいー。（神奈川県・みかん星人くん）★フェキュアの下半身は馬。ちょっとざんねん。（埼玉県・アッシュくん）★全国95名のドリュークたち！がんばろうぜ〜。（東京都・変なやつくん）

▶東京都 ヨガセンシダルゾウくん

★稼ぐ。（静岡県・ぴよ²くん）★喰う、吠える、骨かじる。とりあえず、みな殺しにしてから……。（東京都・HIRくん）■では、来月の魔獣酒場でネ。

◀神奈川県 時宗くん

▶静岡県 オグリンくん

メサイヤ未公認!!『超兄貴Ⅱ&Ⅲ』

大入 超兄

『超兄貴Ⅱ(仮)』の企画書が青山墓地に!! の巻

最近、『超兄貴Ⅱ』のウワサが他誌を騒がせている。この件で「PC○ァン」どころか「○ッポン」にまで遅れをとった我々は、この上「Vジャ○」にも抜かれてはかなわんと、ワラをもつかむ思いで、青山墓地へ向かった。ここはメサイヤの開発中止ソフトが眠るロム墓場なのだ。もしや!? という我々の予想は的中し、ついに『Ⅱ(仮)』の企画書を発見!! これは死んでも他誌にゃ渡さん。オレたちゃ捨て身だぜ!

▲開発中止ソフトのお墓。専門誌の前人気でベスト3に入っていれば、こんなことにならなかったかも……。

▲たたりを恐れぬ捨て身の発掘作業が続く。

◀放射能同位元素測定法により、発掘された企画書。おそるべき真実が書かれている。

菊池男爵メサイヤは語る!! 『超兄貴Ⅲ(仮)』は出るのか!?

出ます(きっぱり)! いや、出してみせまっする!! この世に『超兄貴』をラブしてくれるブラザーがいるかぎり、愛のゲーム伝道師・菊地男爵は応え続けて行くでちゅ。もう決めたでちゅ。

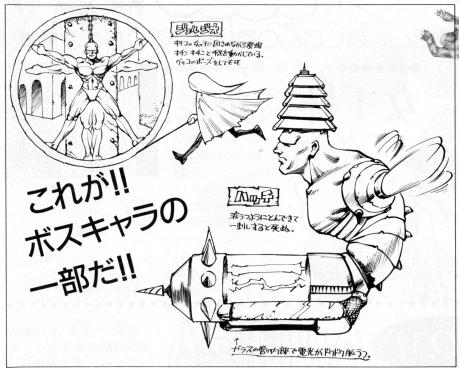
を筋肉の意地を賭けて作らせる!!

貴族

命名 菊池男爵
（メサイヤ）

キャラデザインは しろー大野 でイク（仮）!

『Ⅱ（仮）』のキャラデザインは、読めば必ず脱魂してしまう洗脳漫画家・しろー大野氏でイクことが、ほぼ決定的な予定で未定となっていることが明らかにされた。しろー大野氏も本誌の独占直撃スクープインタビューで、「あふう（がんばるっス）」と力強いコメントを残してくれた。

『超兄貴Ⅲ（仮）』アイデア超募集!

「グラⅡ猿」からトレードしてきたぜ。よろしくな。

発掘された『Ⅱ（仮）』の企画書によると、『超兄貴』は全10部作にも及ぶ、超銀河筋肉大河ロマンであることが判明。しかし、『Ⅲ（仮）』以降はまだ何も決まっていないのだ。本誌では、先どり企画として『Ⅲ（仮）』のアイデアを募集したい。STGでもデジコミでも脱ぎ麻雀でもいいぞ。汗くさいヤツを頼む!!

◀うみにんクン。なぜか「グラⅡ猿」に送られてきた謎のイラストだ。

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン 「たのむぜ兄貴」係

よっ、元気してたか？

４月号から募集してる人気投票に、ホントたくさん応募ありがとうな。なんか、志村たちやイラスト描きが好き勝手なことしてるみたいだけど、そのへんオレがしっかりまとめてやるから、イラストや手紙をどんどん送ってくれよ！　なにしろ、このページはみんなのハガキと絵描きの悪ノリでできてるんだもんな。

ええ〜〜!!

人気投票、まみちゃん４番めぇなの？　えー、なんでぇ？　あんなに特集やふろくでガンバったのにぃ!!（出すぎたから？）こんな結果じゃまみちゃん生きてゆけな〜い！　ピィピィ…。

♥♥みなさん、たくさんのおハガキありがとう♥♥

PC版「卒業」人気投票 女王杯 途中経過発表！

順位	名前	票数
1	加藤美夏	713票
2	中本　静	552票
3	新井聖美	368票
4	志村まみ	276票
5	高城麗子	207票

え？　あたしが１位？　わあ信じられないなあ。あたしに投票してくれたみんな、ホントにありがとうね！　ゲームでもガンバるよ！

『卒業』の５人娘の中から、みんなの投票でNo.1を決めようというこの企画。元気娘の加藤が１位に。誰にでも好かれる性格のよさが人気の秘密か？　このコーナーはまだ募集を続けます。イラスト投稿の人も、ハガキの表のスミに「誰に１票」って書いてネ！

〇月×日
電撃　'93年 1回 2日
MAIN レース　卒業・女王杯
単勝式 WIN　5 高城麗子さまっ
10億円
麗子様の思わず服従したくなる性格やお姿が頭から離れません。なんとかして下さい。　1億枚

▲東京都　谷内潤さん

『卒業』『誕生』２作品の生みの親であるヘッドルームから、近況報告!!

○竹井氏の病状は順調に回復のきざし！

『卒業』に続き、ヘッドルームが放つパソコンの新作『誕生』のPC化が決定しました。まだパソコン版も制作途中なので、PC版の発売日は未定ですが、楽しみにしていてくださいね。それから『卒業』のFM−TOWNSへの移植も進んでます!! 持ってる人はこちらも楽しみにしていてください。

えー、それから竹井先生の体調は順調に回復しております。読者のみなさんからのあたたかいはげましのおたより、本当にありがとうございます。では今月はこのへんで……。

『誕生』のPC化決定でますます忙しくなりそうですね。ヘッドルームのみなさん、がんばってください。それから竹井先生も順調に回復なされているみたいですから、ひと安心。早くお元気になられてコミック再開してくださいね。このコーナーでは竹井先生やヘッドルームさんへのはげましのおたより、お待ちしてます。

『誕生』の移植が決定してもう気分はルンルン㊥だネ。今月もたっぷりシュミの『卒業』づくしです♡

イラスト／白虎かなめ

今月も、たくさんのおハガキありがとう♡

イラストギャラリー

▼埼玉県　ふるだぬきさん

▼山形県　だてはずかさん

▼広島県　くりむさん

▼東京都　山野拓さん

▲千葉県　瑞陰晟さん

▲北海道　水神有気さん

▲宮城県　大竹弘章さん

▲茨城県　ＡＫＩＲＡさん

▲広島県　服部まこさん

♥♥あて先♥♥

このコーナーへのご意見、イラスト、スタッフへの質問などお待ちしてま～す♡

〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル
電撃ＰＣエンジン編集部
「ヒミツの花園」係

PC ENGINE

INside OUT

PCエンジンインサイドアウト

VOL.5

今月は、締切り直前になってたくさんの情報が飛び込んできたため、かなり圧縮された誌面になっている。ひとつは『スナッチャー』、『ダンプロII』で使用され、ゲームソフトに新風を吹き込むと注目される最新音響技術RSSの紹介。驚異の360度立体音響の秘密を知っていたかな?

もうひとつは発売が近づいて、一気にソフトの情報が出てきた、レーザーアクティブの特集。すごく高価なマシンだけに、ソフトのほうも注目の的。

このコーナーを読んで、キミも情報通になろう。

『スナッチャー』『ダンプロII』に使われた最新技術RSSって何だ?

2chで立体音響を再生するのだ

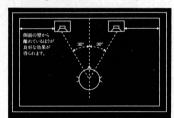
ステレオで音を出して、『スナッチャー』をプレイしたひとは従来の2chステレオとは格段に違う音の広がりに気がついたかもしれない。ゲーム起動直後の表示でもわかるとおり、このソフトには一部でRSS(ローランドサウンドスペース)という技術が使われている。左の機材(レンタルで1日7万円程度)を使えば、意外に簡単に立体音場をデザインできる。この技術は今後CDのゲームにますます使われていくと予測されるのだ。

知らないうちに聴いていた!? こんなにあるRSS使用ソフト

『ダンジョンエクスプローラーII』でもオープニングの前半に使われていたけど、ゲーム以外に目を向けてみると、RSSを使ったソフトはめちゃくちゃたくさんある。下のリストはそのうちのごく一部だけど、視聴者からの反応もかなり良いので、TVコマーシャル、ドラマ、スポーツ中継などでも最近はガンガン使われているらしい。

聴くときのポイントは右の図のように左右のスピーカーと正三角形を作るような位置で聴くこと。横方向ばかりか縦方向にも360度の定位を持っているので、リアルさは抜群。ドルビーサラウンドなどと違って2スピーカーの普通のステレオで再生できるのも長所だ。

◀パンフレットやゲームのマニュアルにも記載のある、正しいRSSの聴き方。前後方向には多少ずれても可。

RSS使用ソフト

メディア	ソフト名	アーティスト名
CD	ドーン・パープル	松任谷由実
CD	aflopia	小泉今日子
CD	MARS	B'z
CD	不思議ね……	ZARD
CD	Dangerous	マイケル・ジャクソン
CD	Flash Point	ローリング・ストーンズ
CD	Guitarhythm2	布袋寅泰
CD	驚異の小宇宙・人体	久石譲
CD	GODIEGO BOX	ゴダイゴ
CD	カオス・ゾーン	森本浩正
CD	パーフェクト・セレクション・ドラキュラ	NAZO²プロジェクト
SCD	KISSES	Psy's
SCD	悲しみが痛いよ	T—BOLAN
VIDEO	銀河宇宙オデッセイ	(制作NHK)
VIDEO	ゼイラム	(制作GAGA)
VIDEO	素顔のままで	(制作フジテレビ)
VIDEO	北の国から(総集編)	(制作フジテレビ)
VIDEO	誰かが彼女を愛してる	(制作フジテレビ)
FM	Trans World Music	(制作Tokyo FM)

*メディアのSCDはシングルCDの略です。

取材協力/ローランド

PAM—4H RSSもバッチリの強力サウンドシステム

ハドソン/発売中
標準価格89,000円(税別)

パワード・アクースティマス・スピーカーシステム

▲テレビと取り付け金具は別売り。販売はCDソフトに付く案内によっての通信販売のみだ。

RSSに限らず、最近のCDのソフトはサウンド面でもすごく充実しているので、ぜひともステレオ再生でプレイしたいね。そんなとき重宝しそうなのが、このたびハドソンソフトとオーディオ機器では有名なBOSEが業務提携してゲーム用音響システムとして発売した、PAM—4Hだ。重低音の再生やスピーカーの設置の自由度の高さがグー。

はみだしIN&OUT 立体音響についてのIN(イカス)アンドOUT(ダサイ)だ。INはやっぱりRSS。一度味わうとなかなか中毒するんだ、コレが。そして、OUTはQサウンド。こっちは演算処理の時間がかなりかかる(つまり遅い)らしいのだ。最近聞かないしなあ。

LD-ROMシステム レーザーアクティブのソフト、続々発表!

▲朝岡実嶺ちゃんがこんなポーズで、思わずゴックン。実写の画面が動きまくるのだから、迫力が違う!?

今年の1月に発表があって以来、あまり情報のなかった世界初のLD-ROMマシン・レーザーアクティブだけど、このところ急にソフトの情報が出てきたぞ。本体の方も、まだ発売日が7月で、価格が本体9万円以下、LD-ROM²、MEGA-LDの各コントロールパックが6万円以下というところまでしか決まっておらず、価格はまだ安くなる可能性があるようだ。右に本誌読者のアンケートのグラフがあるけど、発表直後の印象では「高すぎる」という意見が圧倒的。なんとか少しでも安くしてほしいというのが、僕たちの率直な意見なのだ。ちゃんとメーカーさんには伝えておいたぞ。

レーザーアクティブをどう思うか
(本誌3月号読者アンケートより)

「高い」の中は「パックが高い」の意見がめだった。また「買いたい」ひとの多くは「安くなれば」の条件つき。「静観」の半分は「ソフトしだい」だ。

同時発売ソフトはこの6本に決定!!

LD-ROM²専用

エンジェルメイト(プラネット)

AV系の人気女優3人とルーレットをして、勝てばごほうびという野球拳タイプのゲーム。山本晋也カントクが監督。

◀このコは愛本美穂ちゃん。ほかにどんなポーズをしてくれるの?

▶ちょっぴりSMな小林愛美ちゃん。はひーなポーズだね。

悪魔の審判(プラネット)

ご存知デーモン小暮閣下が心理分析をしてくれるゲーム。パーティーなどでワイワイ楽しむのに最適な感じのソフト。

◀隠された深層心理をずばりと言い当てられると、思わずドッキリ。

▶独特のムードにあふれたセットで雰囲気を盛り上げる。

クイズエコノザウルス(ハドソン)

人間をエコノザウルスという恐竜に見立てて、遊んでいるうちに環境問題を考える、ちょっとアカデミックなクイズゲーム。

◀基本はCD-ROM²のクイズと同じ早押しタイプ。4人プレイ可。

▶各ステージの間には、アニメや実写の動画が展開する。

MEGA-LD専用

ピラミッドパトロール(タイトー)

同時発売タイトルの中では唯一のSTG。照準を動かして撃ちまくるのだ。

I WILL(パイオニア)

実写動画を自由にコントロールしながら事件を解決する本格派の推理AVG。

ピラミッドの謎(パイオニアLDC)

映像図鑑という一種の画像データベース的ソフト。資料的に価値がありそう。

※タイトルはすべて仮決定のもので、画面写真は開発中のものです。また、ソフトの価格はすべて未定です。

8月発売予定の第2弾ソフトを先取り紹介!

ハードウェアの発売には少し遅れて、8月に発売が予定されているソフトの情報が入ってきたので、紹介しよう。『マンハッタン』の方はLD-ROM²専用で、『ハイローラー』の方はMEGA-LD専用だ。今後も、ソフト・ハードともにレーザーアクティブの最新情報は、詳しくお届けする予定。乞う、ご期待。

ハイローラーバトル(パイオニア)

戦闘ヘリに乗ってくりひろげるSTG。非常にリアルなCG映像、サラウンド音響などが大迫力だ。

◀背景や敵機は高品位なCG映像なのだ。

▶はたして基地まで無事に帰還できるか。

マンハッタン・レクイエム(リバーヒルソフト)

パソコンのJ.B.ハロルドシリーズの移植作であるAVG。現地ロケの実写映像で、最高の雰囲気を演出。

はみだしIN&OUT 神奈川県の太郎くんからの投稿を紹介。TV番組のINなんだけど、TV東京系の「浅草橋ヤング洋品店」に決まり。OUTは「元気が出るテレビ」。同じ傾向の番組なんだけど、浅草橋の方がずっと下品でパワーがあるぞー、とのこと。見るべし。

イラスト／バディ小暮　※投稿採用者全員に500円をさしあげます。

アンチトレンディ宣言

究極の場末ゲーセンはここだ！

東京都立川市ＪＲ立川駅駅前

長崎屋プレイランドに幻を見た!!

いらっしゃ〜い

▶この絵はゲーセンと同じ階にある食堂のもの。かわいい動物も妖怪にしか見えない。

地蔵のごとき わた菓子ロボ!!

もし、わた菓子を食べたなら…。

インベーダー10円

▶本物のタイトー製品らしい。この妖空間では、完全に時間が停止しているのでは…。

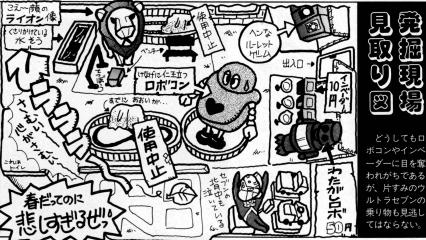
その日、空はこれから起こる出来事を予感させせるかのように荒れていた。そう、このレポートは前号で〝ロボコン〟との遭遇の第１報をお届けした立川駅前長崎屋のものである。「ここには、何か強烈な瘴気がたちこめている」。同行した編集部のタニシは、宇宙人特有の感覚を発揮してつぶやく。今、我々は『ラプラス』に出てくるような異様なタッチの絵の前だ(写真上)。そして振り返ったとき、この世のものとは思えない品々を発見。詳細は、一連の写真と下の見取り図を見てほしい。なぜなら、このゲーセンの妖気に触れてしまった我々は、次々に原因不明の高熱に倒れ、原稿を書けなくなってしまったのだ。見てはならないものが、確かにこの世にはある！

次回予告

東京都町田市にインベーダーハウスが！

最強の第１回のレポートに続くか？決死の探検リポートを待て!!

発掘現場見取り図

どうしてもロボコンやインベーダーに目を奪われがちであるが、片すみのウルトラセブンの乗り物も見逃してはならない。

バック・トゥ・ザ・小学校

キミの小学生時代にタイムスリップ！

★小学校２年のとき、宇宙戦艦ヤマトの100円プラモをスーパーで万引きした後、ベンチでそれを作っていたら警備員に見つかってしまい、事務所のようなところに連れて行かれた。実は同時にそのスーパーの文房具店からハサミを万引きしていて、それもあわせて店の人に追及された。僕は「ハサミは家から持って来た」と主張したが、そそのハサミが左利き用だったため犯行が露呈。その後私は１時間泣き続けて黙秘を通し、店の人にあきれられて無事釈放された。（熊本県　肥後ずいきくん）

●私は人のモノには手をつけても、店のモノには手をつけないナイスな小学生でした。

★爆竹をたくさん買ってコーラのカンに火薬を全部つめて火をつけ、ブロックべいを破壊した。すごい爆音がした。ダイナマイトだ！（石川県　KEEENくん）

●先月に引き続いての爆竹ネタ。よい子のみんなはマネしちゃダメだよ。

★２、３年生のころに公園で高校生にからまれて、お金を盗られそうになった。そのとき、同じ高校生らしき人が助けてくれたが、お礼を求められ、あり金をすべて取られてしまった。泣きながら帰る私が見たのは、彼らが金を山分けしている姿だった。（秋田県　ムスカの化身くん）

●笑える小学校ネタをもっともっとくれい。

爆発!! フリートークコーナー

いけいけGO！ GO！ フリートークだ!! ★悲しいぜ!! SGユーザー。（鹿児島県　鉄次郎くん）**●前号に続いて、アンタッチャブルネタだぁ。**★間ともみちゃんのファンなんです。だから「猿養成所」のアニキの文は許せないぞ!! 謎の女だなんて(泣)。失礼だぁ〜。（愛知県　たっちゃん）**●アニキにはか・く・じ・つ！に伝えておきますです。**★日夜中古ソフト屋に通いつめ、伝説の『麻雀学園』を探しているが、いまだに見つからない。死ぬ前に１度プレイしてみたい……。（宮城県　MEN'S AZくん）**●ＰＣのＨソフトといえば、このゲームが先駆けだったんだよね。**★『サークⅠ・Ⅱ』のゴズベル！ なんだおまえは！ あくびしている間に死にやがって！ それでもボスキャラか！（北海道　イカボンくん）**●なんといってもボスキャラは、倒した瞬間こそが至福のときだよねえ。**★オレは初

▲青森県　わくん

▲東京都　佐藤卓海くん

●ゲーセン〜 キミが知っているボロいゲームセンターを紹介して
●〜小学校 キミの小学生時代の体験談を募集
●フリートーク おたよりコーナー

私はこの移植に命かけてます

移植直訴団

前置きなしで一気にいくぞ!! 我ら移植直訴だ〜ん ★『エメドラ』を移植せよ!!かわいいタムリンに会いたいぞっ!! もちろん声も聞きたいなぁ〜(笑)。(愛知県 たっちゃん) **●来たか『エメドラ』! パソコン畑に唯一残された名作だけに、実現を希望する声も多いようだね。**★『ストII』もいいけど、やっぱ『キャプテンコマンドー』がいい! もちろん、4人同時プレイ可能でね! 頼みますよカプコンさん!(神奈川県 奇行信者くん)

●MDが『ファイナルファイト』なら、PCには、『キャプコマ』が欲しいところ。★『達人』をクリアした俺にもっと刺激を! つーわけで『達人王』移植してください。(石川県 STG軍団くん) **●むう、あの迫力を再現できるなら買い! だもんね。**★SCDで『魔導物語』の移植を希望。ただ単に、主人公のアルル・ナジャが好きだから。(宮城県 ファントムくん) **●いいね! あのゲームは単なるRPGとしても面白いからね。**

▲福岡県 みーよんさん

▲愛媛県 羅璃鳳さん

同盟宣言の広場

『ストII』移植を記念して、格闘ゲーム移植希望同盟にここのスペースのイラストスペースをあげてしまおう。んでもって、やっぱり一番人気は『餓狼2』。賛同者にはこの盛り上がりに便乗して、ガンガン組織票を送ってくるといいぞ! "ただいま強烈に募集中"は『プリンセスメーカー』だ!

◀青森県 わくん

◀東京都 箱入猫子さん

▶福島県 AT USHIくん

▲北海道 怪獣王子・佐竹くん

◀岡山県 亜茶子くん

▲京都府 Suが世界最強くん

▶茨城県 にゃん太さん

▲富山県 ウルドくん

テレビウオッチャー

最近のTV番組は、なっとらん!!

●僕は昔からのTV好きですが、しかし! 今熱くなれるTV番組がまったくない! 昔はアニメにしろドラマにしろもっとよかったはず。最近どんどん質が落ちてきている。このままでいいと思いますか?(静岡県 ヤズくん) **★正直言って私も同感です。つまらん番組が多すぎる。自衛策としては、やはり「見ない」につきるんじゃない?** ●「シュシュトリアン」(CX系)が気になる。三姉妹がかわいくないし、ヘタクソ。でも敵キャラが楽しみで、つい見てしまう(東京都 TMくん) **★つまらないと思いながらも見る! 通だね。私らも、おもしろいものを見わける眼だけは大事にしたいよね。**

タニシ日記

アンケートはがきはタメになるの巻

今回は、アンケートはがきの話。ボクも最近知ったけど、これは本誌の行方を左右する、すごく大事な情報源なのだ。どの記事がウケたか、どんなゲームが待たれているか、集計はもちろん、編集部員のみんなで、すべてのハガキに目を通しています。プレゼントの当落とは関係ないから、なんでも遠慮なく書いてください!

爆発!! フリートークコーナー

めてこの「そこぬけチャンネル」という題を見たとき、この記事のどこで"ぬけ"と言ってるんだろう? と不思議に思った。(大阪府 いぼじくん) ●………。★『天外II』の密林城(伊勢)は大仏で攻めれば、余裕だったんじゃないですか? (愛知県 あんころくん) **●菊五郎のステージが見れたんだからいいじゃない?** ★ねこみみは不滅!……なのかな?(京都府 くりいむ指紋さん)★『卒業』の生徒の名字で、さすがに「いかりや」は使えないもんなと思った。(東京都 小林利之くん)★うちの父親は『雀偵2』のマージャンモードをやりだすと何時間でもやってるし、おふくろなんかFCの『Dr.マリオ』をやりだすと2時間くらい誰かと対戦してる。俺にもゲームさせてくれ〜。(愛知県 露丸くん) **●この際だから、ハードをもう1台買ってもらっちゃえば?** ★『トップVol.1』は、どうして音声が聞きづらくされてるの? **●それはハードの仕様でしょう。あの頃はしょ**

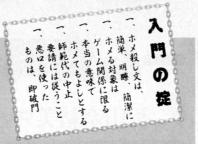
▲神奈川県 KAZくん

▲福島県 桜桃次郎くん

●移植〜 他機種からのゲームの移植を推進しよう
●テレビ〜 TVに関するお八ガキ募集
●タニシ〜 見習い社員の編集部レポート

ホメ殺し道場

あなたは24時間ゲームを愛してますかぁ!?

ムムゥ……。前号での嘆きが効いたのか、今回はドドーンとハガキが増えた。うれしいことだ、ワシゃうれしいぞ!! では、優秀作の発表をするぞい。★『ドラナイII』を買うと、周囲の音に敏感になれる!! 『グラII』は「背水の陣」の意味を確実に体験させてくれる（私もガンとばしで死んだ1人）。（石川県　るるるペンギン1号くん）**●2本連続発表で、免許皆伝っ!! とくに1本めが親近感のわく内容でよい。**★『コットン』はよい。何が？ 面白いものにゴタクはいらぬ。面白いから面白いのだ!!（岐阜県　愛の戦士くん）**●情熱が熱く火傷（ヤケド）しそうな内容を認め、三段としよう。**★『パステルライム』は、SCD体験ソフトがいかに良心的な価格か教えてくれる、すばらしいソフトだ！（大阪府　サザンエルフさん）**●よっしゃ！ 師範代ぃ!!**

▲千葉県　高田基樹くん。初段に認定。

▲愛知県　ヘンちゃん。三段に認定。

ヲタクちゃん品評会

キミの身近なヲタクちゃんを紹介しよう

またまた、異常なヲタクちゃんレポートが送られてきた!! 今回の報告は神奈川県の宍戸岳彦くんから。では、いってみよう！ 「友人のおじさんはマラソンヲタクです。朝30分、夜1時間、必ず走るそうです。これぐらいではヲタクと呼べないのですが、ここからが凄い！ おじさんは、ほとんどの大会を見にいっているのです。バルセロナは当たり前、駅伝も常識。しかし、その目的は選手たちのが飲むドリンクのパックを集めることなのです。係からもらったり、ゴミ箱あさったり、盗んだり（笑）。本当です。とくにストローは、女性選手のものだと『汗の味がするぜっ！』といって喜んでいるそうです。おそろし〜」不気味…。

カン違いダジャレ王位戦

真 じゅもんがちがいます！

このコーナーに送られてくる作品を見て思うのは「ゲームの名前ってアナグラム（文字の並び替えで文を作る）にしやすい」ってことなんだよね。一見、作るのが難しそうだけど、作れるようになるとこれがなかなかオモシロイのだ。

現在作業中
天外魔境II
石川県　るるるペンギン1号くん
◀うまいっ！ ゴロもリズムもばっちり！

声優さん牧師
英雄三国志
長野県　武田貴光くん
◀牧師の声優がいたっていいじゃないか!?

スーパーで、しばくぞ死ぬぞ2
スーパーシュヴァルツシルト2
大阪府　黄鳥くん
◀犯行の現場がスーパー。なぜ、ここを……。

スッパイナーッ トロ　番茶
スナッチャーパイロット版
三重県　雲のジュウザくん
◀すっぱいって、腐ってんじゃないの!?

ハンドタイフーン
フィーンドハンター
兵庫県　ふくちょびくん
◀RPGのアイテムみたいで笑えるね。

強引!! エサ食う
英雄三国志
大阪府　セリオスくん
◀動物の世界の厳しさを物語る作品だ。

うがなかったのさ。★感涙！ 歓喜！ 『ストII'』移植決定!! 20メガもの大容量Huカード（前代未聞！）とは！ 今から6月が楽しみ!!（岡山県　ミッドナイトくん）★『コットン』の英文バージョンや中文バージョンは、勉強になるしおもしろい。とくに英文の「Let's eat, OH!!」のところは笑える！（大阪府　井沢望くん）**●さっそく試してみるべし!!** ★SLGの苦手な俺は、『英雄三国志』でSLGに慣れてから、『信長の野望』にチャレンジするぞ!!（大阪府　セリオストくん）★やっぱりRPGの原点『Wiz』でしょう。みんなやってみよう。こいつはハマッたらやめられないぜ!!（京都府　安全第一くん）**●いつまでもRPGマニアに愛される『Wiz』。マッピングもまた楽し、だよね。**★ところでペンネームの「くん」と「さん」の違いはわかるけど、「さん」と「ちゃん」は？（滋賀県　ペンきちくん）**●それはねえ、投稿者のペンネームに最初から「ちゃん」て入っている場合なのさ（かんじんのイラストを使ってなくてごめん）。★どうして8M**

◀千葉県　遠野めぐみさん

◀東京都　青空のぼるくん

●ホメ殺し〜 とにかくゲームをホメ倒せ
●ヲタク〜 身近にいるヲタクちゃんを教えて
●じゅもん〜 ゲームをネタにダジャレ&アナグラム

愛のゲーム質問箱

お待たせ!! 第4回"愛のゲーム質問箱"だよん。しだいに本性を現しはじめたこのコーナー、プレゼント賞品もどんどんヒートアップ！しているぞ。さあ、今回もキミの強力な欲望を原動力にして、深～く悩んでいる子羊ちゃんの質問に答えてあげてくれ。今月ももらってうれしいし、(親に)バレたら怖い、ムフフアイテムを1名にあげちゃうぞ!!

沢田奈緒美ちゃん

▲奈緒美ちゃんは、1974年11月15日生まれのさそり座。血液型はA型で、身長154cm。気になるスリーサイズは、B81W56H84。ファーストビデオの「早春譜」も大好評だったゾ。

ちょっとアブな世界を教えてくれる『超兄貴』。3面のボス、戦闘列車の倒し方を教えて下さい!!

出題地点

▲列車から飛行船へ、2段階に変態する。BGMは♬ドイツドイツ、ジャーマン!!

今回のムフフプレゼント

◀今月のプレゼントは、奈緒美ちゃんのビデオ第2弾、「教えてあげないッ」(提供：英知出版)。女の子の微妙な気持ちと本音がわかるドラマ仕立て。挿入曲「明日は本気で」では彼女の歌も聴けちゃうのダ。

前回のベスト解答者　4月号登場の大原麻琴ちゃんに最高の答えを教えてくれたのは、埼玉県の細貝くん！ ビデオ到着を待っててね。

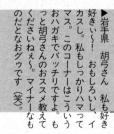
マニア通信
ゲーム以外のシュミのお部屋

やっほ～♡ みなさま元気してた？ 私はYMOが再生してウヒウヒな毎日を過ごしています。そういえば「ウゴウゴ」が関西地方でも見れるようになったって聞きました。よかったね♡ え～、今月は私のおススメなんかを紹介しようかなぁ…なんて思ってマス。しばらくの間おつきあいくださいませ。えっと、私のおススメは「西遊記」(笑)。もちろん完訳モノね。「西遊記」って、牛魔王や金角銀角のお話が有名だけど、ホントにおもしろいのは、お話の前半、孫悟空が天界で大暴れする部分(京劇でもこの部分がお芝居になってる)なんだよ♡ 「聖伝」に登場する神様の名前もバシバシ出てきますよ(>胡弓さん)。その方面にちょっとでも興味のある方ぜひ読んでみてね。読んだ方、感想待ってマ～ス♡

さて、みなさまからいただいたおハガキを紹介しマス。面白そうだなぁ～、と思った人はゼヒ読んでみてください。

◀大阪府 那倉公美さん ついにPC化決定。わたしもいい歳してコミック読んでしまいました。ちなみに私が"なかよし"の愛読者だった頃は「キャンディ♡キャンディ」が連載中でした。デヘヘ…歳がばれちゃう(笑)。

▲青森県 猫丸さん PCでもゲームが出ますけど、猫丸さんは遊んだかな？ 小説は私もシッカリ読ませていただいてマス(笑)。読んだコトのない人は、今すぐ読むのだ～ッ!!

▶岩手県 胡弓さん 私も好き好きぃ～！ おもしろいし、イカスし。私もしっかりハマってマス。このコーナーはこういうおハガキでバッチリですよ。もっと胡弓さんのおススメ教えてくださいねぇ～。マイナーなものだとなおグゥです(笑)。

▶長崎県 ラフレシアさん うひぃ～。なかなかスゴイおススメですねぇ～。私は一回しか読んだことないですが、絵がカワイイので男の子にはいいかもね。ちょっとHなので、Hなコミックが好きな方はどうぞ♡

爆発!! フリートークコーナー

の『パロディウス』と20Mの『ストII'』が同じ9800円なんだぁ。コナミさんの『パロ』も大好きなのであまり文句はいいたくないけれど納得いかない！ (埼玉県 土澤龍也くん) **●まあ、やっぱ戦略ソフト(損してでもハードのシェアをあげるもの)とそうでないものの差ってやつなのかな？** ★『龍虎の拳』でJACKに負けたときのJACKのセリフが「山田くん」に聞こえるのは気のせい？ (埼玉県 王将くん) **●編集部の美少女御用達ライターぷうくんは、「ガム捨てちゃえ」に聞こえるそうだ。** ★アドルくんへ一言。キミはなぜしゃべらない!! 頼む『IV』ではしゃべってくれ！ (大阪府 チチカマレくん) **●というわけで、今月はおしまい。**

▶神奈川県 加納義之さん

本誌を読んだ感想や、ゲームについての意見、身近な出来事……、どんどん送ってね！ 近々スペース拡大予定！

◀山形県 M・斎藤さん

郵便はがき

おそれいりますが41円分の切手をはってください。

東京都千代田区
神田神保町2-22-11
カンナビル　メディアワークス

編集部

6月号愛読者プレゼント係

希望する賞品の名前は?		
P.129の中でプレイしたいゲーム名を2つ書いてください。		
今まで発売されたPCエンジンのゲームで好きなものを2つ書いてください。		
PCエンジンに移植してほしいゲーム名を2つ書いてください。		

住所	〒				
氏名	(ふりがな)	電話	☎　(　　)		
学年または職業		年齢	歳	性別	男・女

応募のしかたはP.109を見てください。

キリトリ線

■記事の内容について、よかった記事3つに○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

1．特報・美少女戦士セーラームーン
2．特集・イースIV
3．特集・天外魔境風雲カブキ伝
4．特集・A列車で行こうIII
5．特集・ラングリッサー
6．ANGEL VOICE～人気声優の素顔～
7．読者参加ゲーム・女神天国
8．センター特集・ストIIダッシュ
9．流行のきざし
10．魔獣と遊ぼうピン！ポン！パン！
11．超兄貴族
12．『卒業』ヒミツの花園
13．ＰＣエンジンインサイドアウト
14．読者コーナー・そこぬけチャンネル
15．電撃スクランブル
16．Go！Go！アミューズメントクエスト
17．電撃レビュー委員会
18．神聖ウラワザ帝国
19．『グラII』猿養成所
20．GAME SOFT RANKING
21．コミック・しろー駄作劇場
22．ＭＭワールドツアーガイド
23．ニューソフトスケジュール
24．ふろく・卒業＆誕生100%ときめきアルバム

■好きなゲームのジャンルを下から2つ選んでください。

1．ACT　2．AVG　3．SLG　4．PZG　5．RPG　6．SPG　7．STG　8．DC
9．A・RPG　10．A・PZG　11．RACE　12．その他(　　　　　　　　)

■本誌の価格はどのような設定がいいですか。下から選んでください。

1．定価（490円）を維持してシンプルな構成にする
2．内容によっては、多少高くなってもいい
3．いくら高くても別冊を2つ付けた豪華版がいい
4．その他(　　　　　　　　)

■本誌以外に購読しているＰＣエンジン専門誌名とそれぞれの印象を書いてください。本誌の印象も書いてください。

誌　名	印　　象
電撃ＰＣエンジン	

■最近増えている「美少女ゲーム」について、どう思っていますか。下から選んでください。

1．すごく好き　2．わりと好き　3．普通　4．きらい　5．関心がない
6．その他(　　　　　　　　)

■ストIIダッシュ（ターボ）は、どの機種のものを買いたいです（興味があります）か？　下からいくつでも選んでください。

1．ＰＣエンジン版（ダッシュ）　2．スーパーファミコン版（ターボ）　3．メガドライブ版（ダッシュ）　4．どれにも興味がない　5．その他(　　　　　　　　)

■声優さんを紹介する「ANGEL VOICE」についてどう感じましたか？　下から選んでください。

1．良かった　2．まあまあ　3．あまり良くない　4．良くない　5．その他(　　　　　　　　)

■今後付けてほしい付録の希望を書いてください。

〈キリトリ線〉

当コーナーの採用者にはもれなく5万ヌーケを進呈。さらに、1枚載るごとに1P（大きく載っているものは3P）のランキングポイントが加算される。累積ポイントが20Pになると本誌特製テレカがもらえるぞ。

▲千葉県　宮脇志郎くん③

◀山梨県　間ともみさん③

▲千葉県　栄貴一郎さん①

◀岡山県　けるるさん①

▲愛知県　銭屋十兵衛さん②

▲神奈川県　石田一起くん①

▲長崎県　しらきみやらさん①

▶愛知県　神魔真007くん①

▶滋賀県　剣野槙さん①

◀大阪府　菜野ぺち太郎さん①

▶埼玉県　MD A杉本さん①

▲岩手県　胡弓さん①

◀長崎県　坂本一馬くん①

◀東京都　箱入猫子さん①

▶新潟県　Y MDくん①

◀東京都　ゆーじくん①

▶千葉県　くみPさん③

▶兵庫県　KOIJIくん④

▶愛知県　稲垣守くん①

▶北海道　イーくん②

▶愛媛県　羅璃鳳さん②

おたよりのあて先は
〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル
電撃PCエンジン編集部　そこぬけチャンネル　各コーナー係

電撃スクランブル

DENGEKI SCRAMBLE

期待の新作&超人気ソフトをてんこもり!

夏だ! 水着だ! 麻雀だ!

麻雀オンザビーチ

NECアベニュー/夏頃発売予定/価格未定	
ETC	SCD専用

ハワイが舞台の美少女麻雀!!

NECアベニューから、セクシーな麻雀ゲームが発表されたぞ。真夏のギンギラギンの太陽がサンサンと輝く情熱的なハワイの砂浜を舞台に甘美な麻雀の世界が繰り広げられるのだ！そして登場する女の子は、水もしたたる美少女たち!! 思わず、パッドを持ってフラダンス!! 真夏の楽園美少女を、麻雀でナンパだあっ!!

▲麻雀画面は、ごく普通の2人打ち麻雀。そっけない画面だけど、よ〜するに勝てばよいのだ。

▶タイトルにはふさわしくないパジャマ姿の女の子だけど、勝てばよいのだ。

◀対戦相手の女の子は個性的な打ち方をしてくるけどつまり勝てばよいのだ。

原案は美少女漫画家・遊人氏だぞ!

魅力的な美少女のキャラは、「校内写生」「ANGEL」などでおなじみの美少女漫画家・遊人氏の原作をもとにデザインされている。遊人氏は現在「ヤングサンデー」(小学館)に「Juliet」を連載中の人気作家だ。このゲームは、遊人氏の美少女キャラを前面にフィーチャーしているぞ。

キミは学園一のアイドル静香ちゃんとハワイに遊びにきた青年。ちょっとしたカン違いで逃げだした静華ちゃんの行方を追うキミの前に、なぜか立ちはだかる美少女の群れ。彼女たちに麻雀で勝たない限り前には進めないのだ!! プレイヤーは、マップ画面を移動して美少女と戦いながら、静香ちゃんを探しだすんだ。対戦相手となる美少女たちは、みんな手ごわいゾ!

WRITER'S ROOM

遊人氏の描く美少女の肉感的なクチビルが好きだ。なるべく真夏の暑いうちに発売してほしいね。時期をはずすとあふぅ。(杏)

も〜たまらん!!

山下プロデューサーに電撃質問!!
おさえきれない3つのムフフ♡

ムフフ1 アニメーションしますか?

アニメーションはしませんが、グラフィックのクオリティは保障します。遊人ワールドの美少女をじっとり見つめてください。

ムフフ2 脱がせたい女の子を指名できますか?

「対戦モード」が用意されているので、そりゃ〜もう、好きなだけ何度でも、好みの女の子と麻雀が打てちゃいます。もちろん勝負に勝てば……。

ムフフ3 女の子は全部で何人いますか?

全部で20人います。水着や制服、エッチでオイシイ下着ふうの格好をした女の子たちが、アナタのお相手いたします。お好きにどうぞ。

制服少女もいるよ♡

MDで人気の対戦型格闘ACT

BLACK HOLE ASSAULT

ブラックホールアサルト

マイクロネット／7月23日発売／¥6,800	ACT	SCD専用

戦うためにつくられた機械たちが、今目覚める!!

『ブラックホールアサルト』の主役は、CAMと呼ばれる、無人の戦闘用ロボットだ。プレイヤーはCAMのオペレーターとなって、太陽系の各地を舞台に、敵CAMと1対1のバトルを繰り広げる。CAMの動きはじつになめらかで、ACTファン必見のデキだぞ!!

◀登場するCAMは、全部で10機種。そのうちの8機種が対戦で使える。

美しい宇宙を背景に

激しい戦いが始まる!

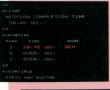
◀ステージごとの重力の違いが、ジャンプ力に影響。

多彩なバトルフィールド

▶凍りついた惑星では、足元が滑ってしまうのだ。

1人で、2人で、そして大勢でもBATTLEできるぞ!!

1P オペレーションB.H.A

1P専用のストーリーモードでは、地球圏防衛軍のCAM、2機種を使用できる。太陽系を侵略する異星人との戦いだ！

▲ステージ間のビジュアルで、ストーリーが展開する。

◀クリアタイムの記録が残せるぞ。

▲出撃の前に、敵CAMのデータを確認だ！

◀ステージごとに、使用するCAMを選択できる。

対戦 エキシビション

1試合のみを楽しむためのモードで、8機種のCAMが選べる。対コンピュータ戦では、相手の強さを変えられるので、練習にもピッタリ。

◀ステージの選択も可能。対戦モード専用のステージも用意されている。

▶同じタイプの機体での対戦も、もちろんOKだ。

トーナメント&リーグモード

3人以上で遊ぶときはこのモード。最大8人まで参加して、優勝を競うことができる。もちろん、8機種を自由に選べるぞ。

▲13人分まで登録できる名前から、参加者を選択。

▼試合の経過をセーブしておけばいつでも再開。

▲総当たりの勝利数で、優勝者を決めるリーグ戦。

▼仲間を集めて、大会を開いちゃおう！

人型兵器CAMを使いこなせ

CAMの操作法は、十字キーで移動とジャンプ、Ⅰ・Ⅱボタンがキック・パンチと、いたってオーソドックス。操作がカンタンな分、間合いなどのかけひきが重要になってくるので、奥の深いバトルを楽しめるのだ！

必殺技

敵との間合いが遠い状態では、飛び道具が使えるようになる。

◀必殺技を撃つと、エネルギーをーポイント消費するぞ。

▶使うタイミングが、勝利へのポイント。

エネルギーゲージ
CAMのHPに当たるもので、これがなくなってしまうと負けになる。

タイマー
カウントダウンが0になると、両方のエネルギーがだんだん減っていくぞ！

パワーゲージ
これが30以上なければ、必殺技は使えない。攻撃を受けると減ってしまい、立った状態でいれば、しだいに回復していく。

投げ&受け身

MD版ではCボタンだった投げ技は、Ⅰ・Ⅱの同時押しになった。受け身は投げを無効にできるぞ。

▲投げのダメージは、かなり大きい。敵に近づいたら、すかさず投げろ！

▲投げられた瞬間に✚下＋Ⅱ。受け身をとって、くるりと着地だ。

いやぁー、メカもの大好きの私としては、これはもうたまらねーっすよ。操作性もMD版よりイイし、これは買いだ！（ぽん）

カッコいいメカ&アクションを見のがすな!

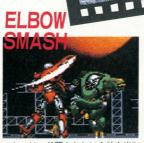
登場するCAMは、どれもこれも個性的。メカニック同士のバトルは、人間のキャラとはひとあじ違う迫力だ。演出もSF的な雰囲気がでていてイカスぜ！

HAMMER CLAW

◀大きく踏みこんで、殴りつける、パワフルな技。ダイナミックな動きをみてほしい。

◀全てのCAMが見られるデータ画面。細かいところまで設定されているぞ。

▶連続で攻撃を加えると、大ダメージをあたえられる大技が出せる。こいつはイタいぞ！

ELBOW SMASH

▲じつは、前置きなしに大技を出しちゃう方法もあるのだ。

LONG HEAD BUTT

▲なんと、首がのびるという、非常識なヤツ。技は間合いによって変わるぞ。

あわれ…

▲戦いに負けたCAMは、無残に破壊される。戦う機械のあわれな末路だ…。

ビジュアルに注目のRPG

スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース／6月末発売予定／価格未定	RPG	SCD専用

いよいよ待望の序盤ストーリーを紹介だっ！

電撃スクランブル DENGEKI SCRAMBLE

しだいに全体のゲーム像が見え始めた『スタートリング・オデッセイ』。今月は、いよいよ気になる序盤のストーリーを紹介するぞっ！

物語は主人公レオンの住むアリシアの村から始まる。辺境一の魔導士サリアを母親に持つ少年レオンは戦いの修業にあけくれる毎日。旅に出ている幼なじみのソフィアも近く村に帰ってくる予定だ。ところが、そんなある日…。

アリシアの村

魔物の群れが、襲ってきた。
みんな、片端からおそわれてる！
何とかしてくれえっ、レオン。

▶魔物の軍勢が村を襲ってきた！平和になれた村人たちはなすすべもない。

か…母さん！

◀ザウダーと名のった魔物たちのリーダーは、なんとサリアをレオンの目の前で石へと変え、奪い去っていってしまった！

アムロンの城

▲母親を救い出す旅に出たレオン。まず、領主の住むアムロンの城を訪れる。

◀古(いにしえ)の伝説が、再びこの地によみがえるのか!?

アムロンの塔から海底トンネルまで

気をつけて行っていらして下さい。
中は、魔物だらけですから

◀アムロンの塔にはカナン大陸への道を開くアイテムが。

カナン大陸へは、
何人も渡れないことになっている。
このバドーマ様がいる限りなあ。
死ぬがよい、愚かな人間ども」

▼大陸へ通じる海底トンネルで待ちうけていたのは…。

バドーマ出現！

レオン H 10 M 10　ソフィア H 10 M 10

バドーマが現れた！

▶最初のボス、バドーマだ！ こいつを倒さないことにはカナン大陸に渡ることは不可能。レオンの力と技の見せどころだ！

序盤の名シーン レオンとソフィアの再会

ゲーム序盤で最も印象的なのがレオンとソフィアの再会シーン。黄昏(たそがれ)の墓地にたたずむ2人が、平和のために戦うことを誓いあうのだ。美しいビジュアルが厳粛(げんしゅく)な雰囲気をグッと盛りあげてくれるぞ。

▶自ら戦うことを決意するソフィア。

▼見つめあう2人。レオンの最初の、そして最高の仲間だ！

◀祈りをささげるソフィアに、レオンが声をかける…。

▶攻撃魔法を操るソフィアは、頼もしい仲間だ。

ギャグてんこもりSTG

CD電人

～ロカビリー天国～

ハドソン／7月23日発売／¥6,800	STG	SCD専用

あの電人くんがCDでチョ～ドハデになって登場!

ゲーム全般にギャグがゴーカに散りばめられたSTG『CD電人』が登場するぞ。『PC電人』のスタイルはそのままに、ステージや合体攻撃がいっそう多彩に！

▲今回もシーサイド面やテレビスタジオ面など、バラエティ豊かなステージがメジロ押し！

▶ボタンを押し続けて、ウンチボムをウ～ンとためよう。今回のウンチボムは8方向にとび散るぞ。

▲ウンチボムがドパァ～ッと爆発！　まきこまれた敵はウンのつき。

▶中ボスもカタなしのこの破壊力！　興フン度バツグンの攻撃だ！

合体&オプションプレイもさらに強力になった!

前作にひきつづき、今回も電人くんはいろいろな合体攻撃が可能なのだ。しかも、今回は合体するパーツくんを切り離して、オプションとして使う、なんてこともできちゃう！　合体すると、ショットはもちろん電人くんも華麗に変身するぞ！

◀すし職人になった電人くんの特上攻撃！　合体パターンもいっぱい！

▶敵に捕まっている仲間を助けだそう。ウレシタノシの合体攻撃のお出ましだいっ！

驚異のすし職人 ガッテンダー

いなせなすし野郎・ガッテンダーの得意ワザは握りずしバラまき攻撃！　サビの効いたすしショットは涙モノの破壊力！

◀へい、すし食いねぇっ！

▶必要な仲間はマグロ。仲間は無敵だから、敵にブチ当てるのも有効。

炎の演歌歌手 ウナルンダー

男の道を突っ走る演歌歌手・ウナルンダーは、自慢の声で敵を攻撃だ。上手すぎるのか音痴なのか定かではないが、とにかく敵は倒せるぞ！

◀♪ラララーっと攻撃するぜっ！

▶必要な仲間はマイクくん。さあ、楽しいステージの始まりだぁっ！

天下無敵のギャルRPG!!
ドラゴンナイトIII
DRAGON KNIGHT

NECアベニュー/9月下旬発売予定/価格未定	RPG	SCD専用

ギャルなお色気+本格RPGが合体して、2倍おトク!

『ドラゴンナイトII』で、ギャルゲーの甘美な世界を知ってしまったキミのために、続編の『III』がパソコンから移植されるぞ！ ゲームシステムは3Dダンジョン式から、スタンダードなフィールド式になったのだ。お楽しみの美少女もタップリだし、もうドキドキものだね!!

◀旅を続けるタケルには新たな冒険、そして美少女が待っている。

▶フィールドには、森や湖など、さまざまな地形が登場する。

▶困難なイベントを乗り越えれば、美しいビジュアルシーンで美少女と出会えるぞ！

敵キャラがかわいいバトルシーン

▲十字架なんか下げてるところをみると、僧侶なのかな？

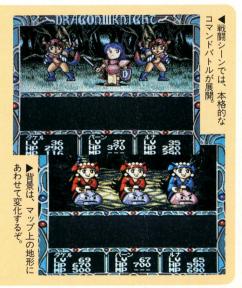
▲ケンタウロスは、シッポのみつあみがかわいくてグッドだね。

▲ドクロのかぶとに、大きな剣と、なかなかブッソウな装備だなぁ。

▲こちらは、武器は持ってないけど、魔法使いのような感じ。

戦闘シーンは、以前紹介したパソコン版とはちょっと変わって、敵キャラが大きめで見やすくなった。もちろん登場する敵も、女の子モンスターがいっぱい。こちらは、デフォルメタイプのキャラなので、ビジュアルの色っぽいギャルとは、またひとあじ違った魅力が味わえるワケ。でも、カワイイからって甘くみてると、痛いメにあうぞ!?

◀戦闘シーンでは、本格的なコマンドバトルが展開。

▶背景は、マップ上の地形にあわせて変化するぞ。

STGファン待望のスーパーソフト

スーパーダライアスII

NECアベニュー/7月上旬発売予定/価格未定　STG　SCD専用

名作『スーパーダライアス』の続編が堂々と登場!!

この『スーパーダライアスII』は、アーケード版の移植ではなくて、PCエンジン版『スーパーダライアス』の流れをくむ、オリジナル作品なのだ。前作のボスキャラが中ボスとして登場したり、マップ構成がアーケード版と異なっていたりと、ファンにとってウレシイ作品なのだ!!

◀敵キャラは、シリーズおなじみのヤツが登場してくるぞ。

▶この面といえば、火山弾、迫力のある背景に注目!!

最強ショットが波うつ!!!

最強ショットは、アーケード版とは違って、波打つようにジグザグに発射されるぞ。写真ではちょっとわかりにくいけれど、ウェーブを描くように飛んでいくんだ。また、自機のシルバーホークは、ボス機で反転して戦うぞ。

◀あれ？レーザーがない、と心配しないでね。完成版にはキチンと入るぞ。

『ダラII』といえばボスキャラだ！

オリジナルのボスキャラも増えて、楽しみだね。ここで紹介したのは、まだほんの一部なのだ！

ディープドラゴン

ビッグラジャーンヌ

ゴールドアイズ

ガーディアンB

ファイアスター

キングフォルス

バルドクラブ

スチールスピン

本格派のミステリーAVG

シャーロック・ホームズの探偵講座II

Sherlock Holmes Consulting Detective, Volume II

ビクターエンタテインメント／5月28日発売／¥8,200	AVG	CD・SCD両対応

3つの怪事件に名探偵ホームズが挑む！

前作よりも音声・映像面でかなりバージョンアップした『シャーロック・ホームズの探偵講座』の第2弾。今回は画面写真を織りまぜながら、収録されている3つの事件を紹介！

▲ゲームは、ビデオからの取りこみ画像と肉声で進行。まるでドラマを見ているようだ。

▲このキレイになった画面を見てくれ！　人物の動きもなめらか！

◀新聞や住所録も日本語表示になって、わかりやすいぞぉーっ！

3つの事件を大紹介！

CASE1 殺された2頭のライオン

サーカスの2頭のライオンと、スティーヴン・ライオンズという男が同じ日に殺された。奇妙なつながりを感じたホームズは調査に乗り出す。

◀サーカスの興業主に話を聞く。殺されたライオンの飼育係は、事故で入院中だ。

▶病院の飼育係を訪ねる。彼も事件に全く心当たりはないと言う。

◀ライオンズ殺害事件の調査で警察病院へ。死因は毒殺だった。

▶被害者が死の直前に立ち寄った酒場。被害者は赤毛の男と飲んでいたらしい。

CASE2 盗まれた名画

17世紀の著名な画家ド・コイバーの絵が、6月25日の深夜、王立美術館から盗まれた。彼の絵はこれまで6点しか発見されておらず、今回の事件ではそのうちの2点が盗難にあったのだ。ホームズは王立美術館の館長シンプスン卿の依頼を受け、捜査を開始する。

▶シンプスン卿に事件の説明をうけるホームズ。盗まれた絵は、1週間後の展覧会に出品される予定だった。

◀美術館の職員によると、事件の当日、大小2つの箱が送られてきたという。中身は何だったのだろうか？

CASE3 武器会社社長殺人事件

グラント武器会社の社長コートニー・アレンが、会社の裏の路地で何者かに射殺された。スコットランド・ヤード（ロンドン警視庁）は強盗事件とかたづけたが、弟のリチャードは納得できず、調査を依頼してきた。

▲弟のリチャードは、これはただの強盗ではないとカ説する。ではいったい誰が、何のために…？

アツくなれる！ パワーシリーズ最新作

パワーテニス

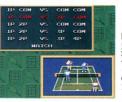
ハドソン／6月25日発売／¥6,500 | SPG | 4M・Huカード(BU)

選手の顔ぶれも多彩な本格派のテニスゲームだ！

簡単なプレイシステムが看板の、パワーシリーズ最新作がこの『パワーテニス』だ。スタイルはシンプルだけど、スマッシュやパッシングショットもなれれば自由自在。テニスゲーム初心者にもオススメ。

▲ゲームはわりとオーソドックス。誰でも安心して遊べるよ。

▲個性豊かな選手がドンドコ登場。足の速さやゲームスタイルもそれぞれ違うぞ。

◀最大4人までプレイ可能。試合形式も自由に選べるのだ。

へたっぴくんも安心のオートモード

「バウンドやロブの感覚がよくわからなくて、スマッシュなどがうまく打てない」という人にうれしいのがオート移動モード。妖精が、キミのキャラを次のボールのショット地点まで誘導してくれるぞ。

▲移動は妖精におまかせだから、ボールを打つことに専念できるぞ。

◀オート移動にすれば初心者も十分ボールに対応できる。ありがたいシステムだね。

ワールドツアーモードで世界ランク1位をめざそう！

対戦も楽しいけど、1人でプレイする“ワールドツアーモード”もハマリ性十分の内容だぞ！ 世界各地のトーナメントを転戦し、なみいる強豪を撃破しよう。そして栄光の世界ランキング1位の座をめざすのだ！

◀このモードでは、勝数に応じてポイントが配分される。これをもとにランクが決定されるのだ。

ワールドツアーへ！

◀キャラを作ったら、いざワールドツアーへ！ めざすはメジャー征覇だ!!

トーナメント戦だ！

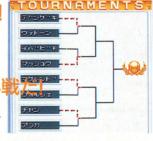
▶トーナメントの何回戦まで進出したかによって、ランクも大きく変動するぞ。

▶まずは自分の分身となるキャラを作ろう。顔、ユニホーム、ストロークスタイルなどを好みにあわせて選択するのだ。

◀試合に勝たなきゃ話にならない。キミの腕の見せどころだ！

▶ファーストサーブやミスなどのデータは、試合後のスポーツニュースで紹介される。

▲激戦の末、ついに勝利！ これでまた1歩トップの座に近づいたぜ！

 ※BUはバックアップ対応を表しています。

戦国時代をリアルに体験できるSLG

1552 天下大乱

アスク講談社／7月16日発売／¥8,800 | SLG | SCD専用／M

ひとりの武将として、戦国時代を生きぬくのだ！

武将という“人間”を重視し、戦国時代における人生をシミュレートすることが、この『1552天下大乱』の目的。プレイヤーは700人もの城主の中から、自由に自分の武将を選択してゲームを始めることができる。天下取りの野望を達成するも、主君のために尽くして一生をささげるのも、キミの考えしだいなのだ。さらに、さまざまな要素を再現するために、リアルタイム制のゲーム進行を採用。いままでにない感覚のSLGとなっている。

◀力をたくわえて、盟主から独立。下剋上も可能だ。

キミだけのオリジナル武将も作成できるぞ!!

◀まずは自分とその城に命名。城の場所も自由に設定できる。

◀▲いくつかの質問により、少年時代を再現し、キミの分身たる武将の能力が決まる。結果は、周囲からの評価という形であらわされるぞ。

戦国の歴史をお勉強

ゲームのあいまに突然始まる、「歴史講座」。高円寺博士と助手の桜子くんのボケとツッコミを楽しんで、歴史に詳しくなれるぞ。

◀声の出演は、千葉繁さんと日高のり子さんだ。

▶社会構造から食生活まで、戦国時代を解説。

いままでの枠にはまらない、まったく新しいシステム

『1552』では、数字を操作するのではなく、人間を動かすことによってゲームが進行していく。プレイヤーは、歴史の動きを肌で感じることができるようになっているのだ。

●情報の裏を読め●

▲国の情報も、正確な数字で得ることはできない。次々に飛び込んでくるあいまいな情報を、分析・活用しなければならない。

キミの判断で国が動く

配下の武将たちは、自分の判断で命令を遂行してくれる。大名たるキミ自身が行動しなくともよいのだ。

▲軍令を下せば、みずから出陣しなくとも領土を拡大できる。
◀ポイント振り分けによる政治方針にしたがって、内政が行われる。

部下の報告で戦況を判断

戦場においても、状況はリアルタイムに変化する。不確定な情報をもとに勝利を得るには、判断力がキメ手だ。

▲まずは物見を出して、敵陣の位置や地形を確認。

▼“陣立て”によって、戦国時代の戦術を再現している。

▲自分のいる部隊の戦闘は、前線モードでコマンド入力。

 ※本製品はM（マウス対応）です。

風の伝説ザナドゥ

日本ファルコム／発売日未定／価格未定 | A・RPG | SCD専用

期待のA・RPG 新しい情報をドーンと大公開!!

ファルコムA・RPGの集大成ともいえるだけに、目のはなせないこのゲーム。今月も新情報を公開だ！

▲左下の数字は、近くにいるモンスターのHP。戦う前にだいたいの強さがわかるんだ。

ベッドで眠れば完全回復!

ベッドで一晩眠ればHPが回復したうえに、ダメージの量によってHPの最大値が上昇！

▲最初のイクテアでは、教会のベッドで休める。

▲ベッドにはいってボタンひとつでグッスリだ。

アイテムの売り値を交渉できるぞ

いらなくなったアイテムは“買い取り屋”に売れるんだけど、交渉がうまくいけば、普通より高い値で買い取ってもらえるぞ。

▲売りたいアイテムを、カウンターの上にポンと置くのだ。

▼交渉は、この数字がルーレットのように回って売り値を決める。

もってけたまご

ナグザット／夏発売予定／価格未定 | ACT | SCD専用

ピヨピヨ楽しい、対戦ACT!!

画面中にちらばるタマゴを集め、かえったヒヨコの数を競う面クリアACT。4人まで参加できるから、友だちを集めて楽しもう！

▲おじゃまキャラや、お助けアイテムもいろいろあって、けっこうにぎやか。

タマゴを集めろ!

◀ひろったタマゴは、うしろにゾロゾロついてくる。

ライバルを蹴散らせ!

▶ダッシュキックやアイテムで、ライバルを攻撃。

勝つのは誰だ!?

ステージ終了後に、ボーナス得点を集計して勝者が決まる。ヒヨコの数が多いから勝てるとはかぎらないぞ。

▲マイナス点もあるから、ドンデン返しの可能性も。

▲ヒヨコの色によって、各種ボーナスが加算される。

RAINBOW ISLANDS
レインボーアイランド

NECアベニュー／7月発売予定／¥7,800 | ACT | CD・SCD両対応

なつかしのレインボーアイランドが復活だ!!

やっと登場の『レインボーアイランド』はすごく楽しいコミカルアクション。アイテムをかき集め、イヤな敵たちをかわしつつ、ひたすら頂上のゴールをめざすんだ。

◀主人公バビーは、ジャンプと虹で進んでいく。

▶パステルタッチの画面にメルヘンな雰囲気が特徴だよね。

▶4ステージごとに中ボス登場。最初から手強いぞ!

虹の使いかたがカギになるぞ!!

敵を倒す、足場を作る。使い方はイロイロ。敵をくい止めたりのテクも、先のステージでは必要になってくるぞ。

▲ジャンプだけで届かないときは、虹をどんどん重ねて登るんだ。

◀虹は攻撃のほかに、敵を閉じこめるための壁になる。でも狙いを定めるのは、ちょっと難しいぞ。

伊賀忍伝 凱王(ガオウ)

ニチブツ／発売日未定／価格未定	
ACT	SCD専用

伊賀と甲賀の現代合戦!!

1993年の日本は、まだ鎖国が続く戦国時代だった…という、かなり変わった設定の『凱王』はサイバー忍者ACTゲームだ。

斬!!

▲▶伊賀忍者・凱王(がおう)の技は、斬りつけるほかに手裏剣や下突き、上突きなど多彩。コントローラーさばきを敵の動きに合わせるのは難しい!

麻雀 レモンエンジェル

ホームデータ／10月22日発売／¥7,800	
ETC	SCD専用

レモン天使の麻雀ゲーム

アニメ「レモンエンジェル」のキャラ3人を使った麻雀ソフトは、フリー対局とシナリオモードの2通りで楽しめるよ!

▲CDといえばアニメと声が気になるところ。3人のカワイらしさは、どう麻雀に映えるのかな?

SWORD(ソード) MASTER(マスター)

ライトスタッフ／夏発売予定／価格未定	
SLG	SCD専用

魅力キャラいっぱいのSRPG(シミュレーション)

シミュレーションタイプのRPGとして、注目を集めるこのソフト。24人にも及ぶというマイキャラの魅力に、期待大(だい)だね。

▲舞台は剣と魔法がその力を発揮する世界。主人公は美しい少女と運命的な出会いをする。

希望小売価格¥6,900(税別)

全開バリバリ!! ゼロヨン旋風、再び!!

レーシングゲーム初のクラッチ設定やチューンナップ、迫力満点のレースシーン、ズラリと登場する実在の人気車種などマニアも唸るリアリティで大ヒットを記録した「ゼロヨンチャンプ」。あの名作が帰ってくる!この物語は、ゼロヨンも知らなかった主人公が全日本チャンプに登りつめるまでを描く。ゼロヨン界に君臨するキングや四天王たちとの熾烈なバトル、そして友情、恋人・かよちゃんとの出会い…などなど、新作IIでは知れないエピソードも目白押し。IIを10倍楽しむためにも、ぜひ必見をおすすめ!また'91年度人気車グラフィティの決定版としても存分に楽しめるぞ。

ゼロヨンチャンプI・II 4月28日(水)同時再販決定!

SUPER CD·ROM² SYSTEM

ゼロヨンチャンプII
Zero4 CHAMP II

希望小売価格¥7,800(税別)

前作をしのぐスケールとパワーで新登場したシリーズ第二弾「ゼロヨンチャンプII」。国産メーカー9社の協力により、最新人気車種50台をフォルムからスペックまで忠実に再現し、ラインナップ!ゼロヨンの本場・アメリカは全20都市に舞台を移し、全米チャンプへのスピードバトルは過激にエスカレートする。さらにIIでは、アドベンチャー色を強め、20ものミニゲームを満載。対戦も4人プレイモード付とぐんとパワーアップ!この春、ゼロヨンチャンプI・IIのツインターボ旋風で、君の興奮度はフルメータ間違いなし!

完売御礼!

売り切れ店続出につき大変ご迷惑をおかけしました。前回、買いそこなったゼロヨンファンのみんな。このチャンスを絶対お見逃しなく!

●テレホン・サービス:TEL.03-3589-6033
MEDIA RINGS CORPORATION 株式会社メディアリング 〒100 東京都千代田区丸の内2-5-2三菱ビル 三菱樹脂㈱内 TEL.03-3215-0877 FAX.03-5252-4980

GO!GO! Amusement QUEST

ゴー!ゴー!アミューズメントクエスト

今年の夏は、体感STGが熱い!

SEGA　バーチャルロックオンショット

このコーナー担当のYASは、急に部署が移動してしまったんで、今回からボクことミンタンが紹介していくぞ。その記念すべき第1発目は『バーチャルロックオンショット』だ。いままでの光線銃モノとどこが違うかというと、まず装着が簡単。それにインドア、アウトドアを問わず楽しめるってのがポイント高い。なにはともあれ、やってみよう。

2丁、3丁はあたりまえ〜!!(ウソ)

▶お金持ちによく見られる光景。まったく意味はないが、男として強くなった気がするもんだぜ。

バーチャルシューター

有効射程は実に55m。重量は乾電池を入れた状態で約300g だ。この重さは、ちょうど本誌と同じくらいだ。

●セレクトスイッチ
このスイッチで1P／2Pを切り替える。2P以上でプレイする場合のチーム分けも簡単なのだ。

●トリガースイッチ
1回押すと1発だけ発射される。何度も押せば、連射だってできちゃうぞ。

●ハイパワースイッチ
これを押してから撃つと、相手に3ポイントのダメージだ。でも10発しか撃てない。

これで1セットだ

▲1セットで¥5,800(税別)。安いっしょ。

バーチャルユニット

光線に当たると電撃ショックがきたりはしない(念のため)。電池を入れて約200g。

●セレクトスイッチ
ユニットの方はこのスイッチで切り替えるぞ。

●ディスプレイ
頭に表示されているスコアは、これに反射させて確認。

●スコア表示
残りスコアはここに表示される。9から始まり0になると負けだ。

●センサー
銃からの光線はここでキャッチされるのだ。

▲9の数字が見えるかな。

いってきま〜す

装着完了!

戦闘報告はリプレイで紹介していくぞ。

◀頭にかぶって銃を持ったら、いざ戦闘開始!

Let's BATTLE スーパーヤラセショー!!

日中の公園を舞台に戦いは始まるのだったが… ROUND 1

一緒にプレイする人この指と〜まれ！　この号令に腕に覚えのある6人の戦士が集結。戦闘ルールは「時間は無制限。ひとり9ポイントの持ち点で、どちらかのチームが全滅するまで」ということに決まったのだ。キビシー！

まずはチーム分けグーパー！

←ウサギさんチーム

やったるで〜！　と、ウォルフ中村、編集の松崎、メタラー佐々木。

←カメさんチーム

望むところ！　と、ゆ〜し、ミンタン、そして助っ人のYAS。

GAME START

暖かい公園で日向ぼっこを楽しむ人たちを尻目に、ゲームスタート。と同時にメンバーたちの目の色が変わった。もしかしてみんなマジ!?　ただならぬ雰囲気を感じたボクは、ひとまず近くの茂みに身を隠した。公園には、しばし静寂が戻りいつもの雑踏だけが聞こえてくる。こ、これが世にいう"嵐の前の静けさ"かっ。などと思っている間に、どこかで銃声と叫び声が聞こえた。走って逃げてきたのはYAS。確かに1発受けて8点になっていた。まあハイパーショット（一気に3点減ってしまう）じゃなくて、ひと安心。そうじゃな〜い。おかげでボクの隠れ場所が敵に見つかっちゃったじゃないか。同じ場所は危険なのでボクは木に登り、敵がくるのを待ちかまえた。ふと誰か歩いてくる。敵か味方か！　顔を見るとウォルフ中村。シメシメと銃を連射したがその音に気づかれ、こちらも1発受け、さらに木から降りてくる間に1発!!　そんな戦いを繰り返していたところ、同じチームのゆ〜しは砂場で隠れアイテムの乾電池（新品の電池で、180分のプレイが可能）を発見し、YASは電話ボックスでメタラー佐々木を撃破していた。なぜメタラーはそんなに簡単に敗れたのか？　YASに聞いてみるとメタラーは自宅に電話をしていたという。それで納得！　新婚ホヤホヤのメタラーは、奥さんへの定時連絡は欠かさないのであった…。泣かせる〜！

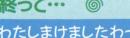
今日は早めに帰るよ♡

▲とりあえずおめでとう！　メタラー佐々木の根性には、さすが負けたぜ。

真夜中の攻防戦 ROUND 2

草木も眠る丑三つ時（午前2〜2時半頃かな）。再び怪しすぎる6人の男たちが集結した。イカスー！　暗い深夜の戦いは相手の顔が確認できないから、もう大変。都会の町を走りまくって人影を見たらとりあえず撃つ！　まあ結果はどうあれ、このスリルはTVゲームじゃ、絶対に味わえないだろうね。ハッキリいって昼間よりも燃えたぜ。みんな夢中になりすぎて、翌日は足がガクガク。でも楽しかったからいいや。

▶夜中に大声はイカン。近所の迷惑も考えながらプレイしよう。

戦い終って…

生身の人間同士が撃ち合うのは、こうも楽しいものなのか（アブナイ）と、我ながらオドロキ！　特に深夜の戦いがオススメだ。これから夏場にかけては、セガ公認の大会もあるらしいので、いまから練習しておけば、優勝できるかも。まっ、いっちょためしてみてよ。

▲▶ヤッター、カメさんチームの勝利！　だが、この戦いにあきたらず、戦いは今日もつづく……。

いまや人気爆発!!

話題の格闘アクションゲームにいざ挑戦

FIGHTER'S HISTORY

ファイターズヒストリー

アーケードに格闘ゲーム旋風が巻き起こるなか、データイーストからも注目の作品が登場したぞ。なにが注目かっていうと、操作系が1レバーに6ボタンなのだ。ここまでいえばもうわかったよね。この形のコントロールパネルは、あのゲームで慣れ親しんだ人ならきっと違和感なく楽しめるはずだぞ。プレイヤーが選択できるキャラは9人。それぞれ個性豊かで必殺技も盛りだくさんだ。それに対戦では2P側からの乱入が可能で、同キャラ対戦もOKときている。なかなかスグレモノの作品なんで、見かけたらプレイしてみよう。

◀▼選択できないボスキャラは2人。ラストバトルは、なんとカルノフとの戦いだ。

カルノフ現る!!

"弱点"を攻撃して一発逆転を狙え

各キャラには弱点があり、そこに何度も攻撃を受けるとフラフラになってしまう。相手の弱点を攻撃して逆転を狙え！

気絶!!

個性豊かな9人が、世界の頂点をめざして集う！

レイ アメリカ

マーシャルアーツの使い手で、いわゆる主人公キャラ。投げ技のDDTは、空中投げとしても使えるぞ。弱点は腕だ。

亮子 日本

柔道のエキスパート。相手から少し離れて、一本背負い、近づいて山嵐と、投げ技が中心のキャラだ。弱点は頭。

リー 中国

中国拳法の使い手。必殺技が簡単にだせて、しかも扱いやすいキャラ。完全な対空攻撃の穿弓腿(せんきゅうたい)は強烈。弱点は脚。

ミゾグチ 日本

ケンカ百段を名乗る空手家。タイガー・バズーカじゃ!! のひと吠えで、キャラ人気ベスト1の座に…!? 頭が弱点だ。

サムチャイ タイ

ムエタイ界最強のチャンピオン。超スピードの真空飛びヒザ蹴りが武器。ムエタイ流の蹴りにも要注意だ。弱点は腕。

ジャン フランス

本業は体操選手。バラを投げるキザな男だが、しなやかな身体から繰り出される技は、あなどれないぞ。脚が弱点だ。

マットロック イギリス

戦うロックギタリスト。タメを必要とする必殺技が多く、ちょっと扱いにくいキャラ。隠し技は踏みつけだ。頭が弱点だぞ。

フェイリン 中国

中国拳法の一種、蟷螂(とうろう)拳の使い手であり、京劇のトップ女優でもある。空中蟷螂斬(とうろうざん)をうまく使いこなそう。弱点は胸だ。

マーストリウス イタリア

プロレスラー。爆発的な破壊力をもつダブルジャーマンは、まさに驚異。動きはトロイが怖い存在だ。脚が弱点だぞ。

隠し技もあるんだって

まずはミゾグチの連続空中蹴り。レバーを↓↘→とキックでいったん空中蹴りをだす。そして"チェストー！"と叫ぶ間にレバーを反時計回りにグルグル回しながらキックボタンを連打するのだ。次はマットロックの踏みつけ。相手方向に斜めジャンプして、ちょうど頭上にきたときにキックボタンを押すのだ。もう覚えたかな。それじゃ実戦だ。

▲タイミングがちょっとムズイ。がんばろう。

▶最後まで決まると、必ずこの格好になるぞ。

チェストー

TVスポーツ・アイスホッケー
提供／ビクター音産

▶外国生まれの本格的アイスホッケーゲーム。対戦プレイは盛り上がることまちがいなし。

3名

Jリーグ　グレイテストイレブン
提供／ニチブツ

▶Jリーグ公認のサッカーゲーム。キミのお気に入りのチームでプレイしよう。

3名

クイズキャラバン　カルトQ
提供／ハドソン

▶人気クイズ番組「カルトQ」がPCのゲームになった。キミは何問答えられるか?

5名

シャーロック・ホームズの探偵講座2
提供／ビクター音産

▶あの超難解推理ゲーム『シャーロック・ホームズ』シリーズの最新作だ。

3名

CD BATTLE ～光の勇者たち～
提供／キングレコード

▶『バーコードバトラー』のCD版。じつにいろいろな種類のキャラが用意されている。

5名

♪そんなあなたに贈りたい…

PRESENT

『トップをねらえ!』努力と根性のはちまきセット
提供／リバーヒルソフト

5名

5名

『CAL II』テレカ
提供／NECアベニュー

応募方法

さて、キミがほしいと思うプレゼントを見つけたら、今月号のハガキに切手を貼り、希望のプレゼント名1つとアンケートの答えを記入して、電撃PCエンジン編集部に送ってください。今回のしめ切りは5月31日(当日消印有効)です。

なお当選者の発表は6月30日発売の本誌8月号のこのページにて掲載します。

4月号当選者発表

ダンジョンエクスプローラーII
福島県　小林篤志
北海道　松江義和
石川県　荒井直樹
兵庫県　石川孝
東京都　熊谷尚志

天使の詩II
石川県　田中優昭
岡山県　柚木英志
群馬県　新井貴裕

トップをねらえ! 2
大阪府　三浦博幸
茨城県　淀野賢嗣
神奈川県　林大輔

ムーンライトレディ
大阪府　佐藤憲隆
北海道　浅森秀和
埼玉県　伊藤智也

英雄三国志
東京都　半田幸一
熊本県　小西政彦
愛媛県　伊藤賢郎
東京都　片外宏夫
和歌山県　西川武憲

イラスト／岩瀬さとみ

岩崎啓真 プロの目でゲームの総合的な部分をチェック。

そろそろ発表できるか、いつ発表できるか…と思いながら2本のゲームを作っている毎日です。どっちもおもしろいって自信はあるんですが、いつになったら発表できるんだろうなぁ。ちなみに『天外Ⅲ』ではないので、そっちを期待しないように。

パトリオット佐藤 ギャルゲー好き。ゲームのデキより趣味で採点。

最近SFCの『オウガバトル』にどっぷりハマっちゃってたいへん。善人でいるのがこんなにツライこととは、思ってもみなかった。変なウワサでは、あんまり汚いことをしていると、カオスフレームがサックリ刺さるらしいぞぉ。
（BY：プリプリ博士）

電撃 新作ソフトレビュー委員会

クイズキャラバン カルトQ

ハドソン
5月28日発売
5,800円
SCD専用

ＴＶの人気クイズ番組のゲーム化。たくさんの難問奇問がキミを待っているぞ。

シャーロック・ホームズの探偵講座2

ビクター音産
5月28日発売
8,200円
SCD専用

あの実写取り込みで有名な『シャーロック・ホームズの探偵講座』の続編。キミはホームズを越えられるか？

岩崎啓真

カルトQ：50
本編のカルトクイズは要求される知識が極端すぎて一般に楽しめるレベルではない。一般に楽しめるのはもうひとつのモードである、アドベンチャークイズのほうになるだろう。しかし、このモードは問題の数が不足しているのでやはり飽きるのが早いだろう。

探偵講座2：65
音声、映像が大幅によくなり、住所録などがちゃんと日本語になったことで、非常にプレイしやすくなった。しかしシナリオの難易度が猛烈に高い。並の努力では解けないぐらい難しいので、気楽には手を出せない。本格的な推理がやりたい人以外にはオススメしない。

パトリオット佐藤

カルトQ：65
今はやりのカルトクイズをゲームにしたのはいいんだけど、カルトさが足りない気がする。2、3回プレイすると、同じ問題が出てきちゃうのも残念。ジャンルごとの問題数をもっと増やしてほしかったな。他にモードがいろいろあって、そっちはなかなか遊べるよ。

探偵講座2：65
実写取り込みの画面は、前作よりも数段きれいで見やすくなっている。音声もクリアで、メッセージが出ないこのゲームではうれしいポイント。ただ、操作性でマウスに対応してないのが残念だったな。ゲーム内容が本格的すぎて、AVG音痴のオイラには難しかったよ。

ウォルフ中村 この道のベテラン。SPGに甘い傾向がある。

『餓狼2』やりたさにネオジオを買った。「基板に手を出すと泥沼」と思っていたので『ストII』の時は購入を断念したのだが、本体の実売価格が3万円台だったもので…。アーケードとコンシューマとの距離は予想以上に近かった（ソフトの値段はPCの2～4倍するけどね）。

カルトQ：65
操作性は良好だし、内容もマニアックで楽しい。繰り返し遊ぶと同じ問題が出るが、解答の並び方がランダムなので緊張感は持続する。だが演出面が弱すぎ。優勝してもクリアしても空しいのだ。同点決勝の際、ゲーム中でルール説明されないなど、不親切な部分も。

探偵講座2：75
プレイヤーも実際にメモをとりながら楽しむゲーム。音声による情報がほとんどだが、そこが長所であり短所でもある。気になったのは辞書の索引。人名は姓と名の両方で検索できるようにしてほしかった。でも前作よりもゲームに没頭できるようになっているのは確か。

メタラー佐々木 硬派なファンタジーゲームが好みらしい。

いや～、やっとで憎い花粉も薄らいで、平和がおとずれたぜ。これからのシーズンは、やっぱり"ジャパメタ"だ。西・北欧系メタルはちょっと休憩。まぁ、それはイイとして、『ブレス・オブ・ファイヤー』のCM曲、イカスぜ。なかなか、TOSHIもやるなぁ。

カルトQ：70
確かにカルト問題。結構難しいぞ。得意のジャンルなら、なんとかなる（?）かな。雰囲気も、TVのままなのがイイ。でも、ジャンルの数がものたりない気がした。オレとしては、ハードロック系の問題もほしかったな。あと、アドベンチャークイズが、結構楽しかったぞ。

探偵講座2：80
こいつはかなりの本格派だぜ。最初のシナリオはそうでもなかったけど、次のシナリオから、グンと難しくなった。重要そうな点はメモしておかないと、頭がこんがらかるぞ。それだけに、謎解きの楽しさが味わえたけどな。初心者にはオススメできないぞ。

 イラスト／中野豪

塩素のジョーPresents

わたしが料理人の 塩素のジョーです

浅草・花やしきの遊園地にあるジェットコースターが新しくなった。とはいってもレールが1カ所変わっただけなのだが。

今月のお題 春はみんなでスポーツゲーム!

Jリーグ グレイテストイレブン

ニチブツ／発売中／7,400円／**4M**

すべての選手名が実名なのがうれしい。最大4人まで同時プレイ可能なのだ。

Jリーグ公認ということで、選手もすべて実名で登場するのは当然である。さて、実際にプレイしてみると、フォーメーションの選択やポジションの入れ換えなどを駆使して、いろいろな戦略が使える。ところがパスがなかなか通らないのと、ボールがラインを割ることが多いため、ゲーム展開がプロのサッカーらしくならないのが残念。最大で4人まで同時にプレイできるので、対戦にはよいかもしれないが、COMに勝つには相当な努力が必要になると思うので、覚悟してかかるべし。

TVスポーツ・アイスホッケー

ビクター音産／発売中／7,200円／**3M**

乱闘モードが熱い、アイスホッケーゲーム。

この『TVスポーツ・アイスホッケー』の特徴は、場面に応じていろいろな視点を持っているところ。乱闘時やゴール近くで強力シュートを打った時などに登場する拡大画面はなかなか迫力があってよい。また、イージールールと公式ルールのどちらかを選んでプレイできるのでアイスホッケーに詳しい人もそうでない人も、安心してプレイできると思う。選手の出す声や効果音も最少限ではあるが、効果的に利用されているため臨場感の高いプレイが楽しめる。

TVスポーツ・バスケットボール

ビクター音産／発売中／7,200円／**4M**

5人まで同時プレイが可能だ。

キャラクターの動きや随所に登場するアナウンサーの声が非常にリアルなので、見ていて楽しいのだが、いざ実際にやってみると、おそらくほとんどの人はゲーム全体のスピード感についていけないのではないかと思われる。COMは当然のことのようにプレイしてくれるが、相手をする人間はそうはいかない。慣れればうまくできるのかもしれないが、最初の数試合は何が何だかわからずに終わってしまう。人間同士でやる分には問題ないと思うのだが。

今月のまとめのお言葉

今月紹介した3つのゲームに共通していることは、「複数の選手をうまくコントロールしないといけないSPG」という点である。格闘技などのように1対1のものと違って、1つのコントローラーで、何人もの面倒を見なくてはならないので、操作系のデキが悪いと思ったようなプレイができず、遊んでいてイライラするものになってしまう。そういう点から見て、3つのゲームの中で『アイスホッケー』は比較的まともに遊べた。

グラフィックがパステル調によりすぎていると感じるところと、虹をたくさん出すとスプライトが消えて少々見づらくなること、この2つを除けばデキよよいと思った。けれど、ゲームそのものがやや古いので、オールドファン以外にはちょっとオススメできない。 **60**

移植度は高いんだけど、虹をたくさん出すとキャラがちらついて見にくくなるのが気になったな。もともと難易度がかなり高くてステージ数の多いゲームだから、ちょっと覚悟が必要だぞ。でも、アニメファンには懐かしい太田貴子さんのエンディングの歌がよかったね。 **60**

レインボーアイランド

NECアベニュー
春発売予定
7,600円
SCD専用

昔懐かしいアーケードゲームの移植。とてもほのぼのとした雰囲気のコミカルACTだ。

虹で攻撃し、同時に足場として活用するというシステムが楽しい。ルールがシンプルなので、ゲーセン版をプレイしたことがない人でもすぐに楽しめるはずだ（キャラは種類が多いので、慣れないうちは雑然とした印象を受けるかもしれないが）。操作性やBGMも問題なし。 **85**

キャラはかわいいし、操作性もイイ。名作といわれるだけに、それなりに遊べた。しかし、申し訳ないが、オレはこのテの面クリ型ACTは好きになれない…。なんかほのぼのしていて、緊張感が感じられないんだ。でも、肩の力をぬいてプレイできるってのもイイかも。 **60**

神聖ウラワザ帝国

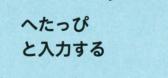
ウラワザ暦1693年4月15日、闘技場にて開催されたチャリオットレースにおいて、女性の衣服がわざとらしく脱げてしまうという椿事が発生。流血の惨事には至らなかったものの、場内は総立ちとなった。

所持金100万ドルでスタートしようッ！

ゼロヨン チャンプII

神奈川県　フェラーリくん

▼右の名前を入力してね。

ゲームスタート時の名前入力画面で上の名前を入力すると、所持金が100万ドルでスタートするんだ。これで、ロサンゼルスですべての車を買い占めて、"ＩＳＵＺＵ ＣＯＭＯ"を手に入れることもできるし、75万ドルもするニトロだって楽勝で買えちゃうぞ。ただ、名前が"へたっぴ"じゃあちょっと情けないね。

▲スタート直後の所持金は０だが、アメリカへ行く前に佳代ちゃんに会うシーンで所持金を見ると……100万ドルだ〜！

◀幻の名車・ＩＳＵＺＵ ＣＯＭＯだってバイトせずに買えちゃうもんね！ うッ、リッチマンみょうりに尽きるぜ!!

▶インチキアイテム・ニトロだって買える。このパーツさえ手に入れれば、『ゼロヨンチャンプII』はクリアしたも同然…!?

イラスト／中村亮

VS　MANモードの2P対戦のヒ・ミ・ツ

ゼロヨン チャンプⅡ

東京都　バ～ンくん

▶VS MANで2P対戦モードをセレクトするんだ。

"VS MAN" モードを選択し、２Ｐ対戦モードにしよう。そして、車を選択した後、"CPUチューン"のみでレースをスタートする。すると、通常は中央２車線のレースが、両はし２車線のレースになるぞ。ここまでならフツーのウラワザだけど、『ゼロヨンチャンプⅡ』のウラワザはひと味違う。２Ｐ対戦時にある地点をゆっくり走って通過すると、ゴール直前に女のコのグラフィックが現れるのだ！

しかも、スピードに応じて女のコのグラフィック（脱ぎパターン）が５種類も用意されているゾ。今、２Ｐ対戦が熱い！

▶チューンアップはCPUチューンのみを選択。そしてレーススタート。

◀両はし２車線になればＯＫ。中央の空いている２車線がちょっと気になるね。

▲これがモンダイのグラフィックだあっ！　対戦相手とアレコレ相談して、ゆっくり走りつつ制限時間内にゴールできるようにイロイロ試してみよう。

すべての名シーンが見れるビジュアルセレクト

天使の詩Ⅱ　堕天使の選択

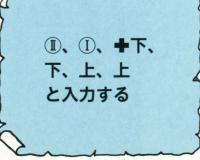
大阪府　今井裕樹くん

タイトル前の"ＲＩＯＴ"のロゴが表示されているときに、コマンドを入力すると、ビジュアルセレクトモードになるぞ。このモードでは、オープニングからエンディングまでのすべてのビジュアルと、ゲーム中のサブゲームを楽しむことができるぞ。じっくり見て、感動にひたろう。

▲ＲＩＯＴの画面が消えないうちに、スパッとコマンドを入力するのだ！

◀この画面になったらコマンド成功。方向キーと①で選択しよう。

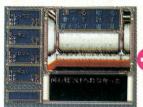
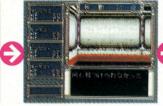
感動の名シーンをじっくりと…

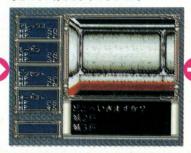
▲▶ゲーム中のすべてのビジュアルを見ることができるなんて、ステキ。

◀ゲーム中にプレイできるサブゲームもこのモードで楽しめる。練習用にどうぞ。

これがウワサのデバッグモードだぜっ！

ラプラスの魔

秋田県　M.E.K.くん

屋敷の入口に入ってすぐ後ろを向き、入口ドアのすぐ左の壁を6回調べるとデバッグモードになる。このモードではHPとMPが255、各能力値が15になり、屋敷と城の好きな場所に行ける。

▲ず〜っと調べる。「何も見つけられなかった」と表示されても調べる。

▲6回調べると、"移動"コマンドが表示される。これで……。

▼屋敷とラプラス城の1F〜3Fまでの好きなところへ行けるようになるのだ。

▲そして、キャラのステータスは強制的にHPとMPが255、各能力値が15になるぞ。

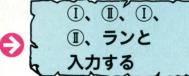
ステージセレクトで好きな面から始めよう！

双截龍Ⅱ　ザ・リベンジ

栃木県　シガラーくん

▶タイトル画面で右のコマンドを入力。デモ画面になる前にすばやく入力しよう。

タイトル画面でコマンドを入力すると、好きな面からプレイできるステージセレクトモードになるぞ。最終面もセレクトできるので、いきなりラストボスと戦うことも可能だ。

▶コマンド入力後、このステージセレクト画面でプレイしたい面を選択しよう。

◀ステージセレクトといったら最終面、というワケでラストボスとの一騎討ち。ラストボスはたまに姿を消して攻撃してくるので、見失わないように注意。

面とばしコマンドで次行こう、次ッ!!

双截龍Ⅱ　ザ・リベンジ

広島県　大山文彦くん

ゲーム中ポーズをかけてからコマンドを入力すると、その面をスキップして次の面に行くことができるぞ。やられそうなときに使うのがイイかも。

◀どこのステージでもいいから、ゲーム中にポーズをかけよう。そしてコマンド。

Ⅰ＋Ⅱ＋セレクトを押しながらランを押す

◀コマンドを入力した後、画面がフェイドアウトしていくぞ。

◀そして次の面へ。ちなみに、このコマンドはステージセレクトともあわせて使えるので、うまく活用して『ダブルドラゴンⅡ』を攻略しよう。

いろいろできちゃうデバッグモード

フォーセット アムール

東京都　仲野誉くん

▼オープニングのデモが終わらないうちにコマンドしよう！

オープニングデモ中にコマンドを入力すると、デバッグモードになるぞ。このモードでは、ビジュアル&ステージセレクトと、サウンドテストが楽しめるのだ。『フォーセット』ファンはヤルしかないね。

◀ビジュアル&ステージセレクトに加え、サウンドテストも楽しめるゾ。

▶ステージセレクトで好きな面からプレイしよう。

▲◀オープニングからエンディングまでのビジュアルが見れる。

対COM戦バトルモードの安全地帯はココだ！

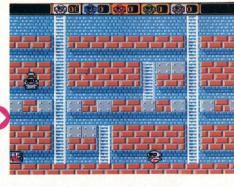
バトルロードランナー

神奈川県　上米良義和くん

"バトルモード"を選択して、対戦相手をすべてCOMにしよう。そしてゲームがスタートしたら画面左下のすみに行き、自キャラが半分、画面外に隠れるようにすればOK！

▲対戦相手をコンピュータにするのだ。

▲ココが安全地帯！　位置がちょっとシビアだよ。

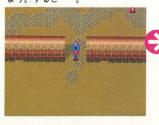
▼コンピュータはプレイヤーを埋めようとするが、プレイヤーはナゼか穴に落ちない！

◀しばらくジッとしていれば コンピュータは敵にたかられて全員死亡！　やったねっ。

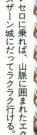
いきなり方舟セロに乗れるのだ

天使の詩Ⅱ　堕天使の選択

兵庫県　タブーくん

まず、マルチタップの1Pと3Pにパッドを接続してゲームスタート。そして、アーウィンの街を出ると同時に、3Pパッドのセレクトとランを押し続けよう。すると、街の外にいきなり方舟(はこぶね)セロが現れてるんだ。

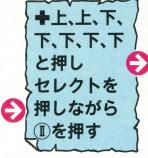
▼アーウィンの街を出るとき、3Pパッドのセレクトとランを押し続けよう。すると……。

▲街の外には、ウラルトウ山まで行かないと手に入らない方舟セロが出現している。こりゃスゲエ!!

▶セロに乗れば、山脈に囲まれたエクスザーン城にだってラクラク行ける。

ステージセレクトで好きな面からプレーイ！

フィーンドハンター

三重県　大野武くん

タイトル画面でコマンドを入力すると、画面の左上に黒いカーソルが出るので、それを動かしてステージセレクトしよう。

◀タイトル画面で右のコマンドを入力。

▲画面左上のすみに黒いカーソルが表示されたら、方向キーで左右に動かしてランを押そう。

◀ステージセレクトを使えば、いきなりこんな面からスタートできるのだ。

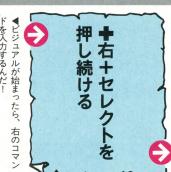
『ヴァリスⅢ』の裏シナリオが見れるぞ！

ヴァリス　ビジュアル集

愛知県　脇田重昭くん

◀『ヴァリスⅢ』のSCENE01をセレクト。

『ヴァリスⅢ』の“SCENE 01”を選択して、ビジュアルが始まったらコマンドを入力する。すると、裏シナリオが始まるぞ。

◀ビジュアルが始まったら、右のコマンドを入力するんだ！

◀『ヴァリスⅢ』の裏シナリオが始まるぞ。デフォルメ調の優子がカワイイ♡

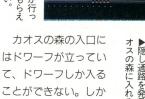
カオスの森の隠し入口

ダンジョンエクスプローラーⅡ

埼玉県　安藤剛彦くん

◀ドワーフ以外が行っても相手にしてもらえず、森に入れない。

◀しかし、森の入口を上から回りこむように行くと……!?

カオスの森の入口にはドワーフが立っていて、ドワーフしか入ることができない。しかし、上の方から回りこむと隠し通路があって、ドワーフでなくてもカオスの森に入ることができるのだ。

▶隠し通路を発見！　ここを進めばカオスの森に入れるぞ。

アイテム無限増殖法

ラプラスの魔

福岡県　私・わたし・たわしくん

◀ライフルなどの使用できないアイテムを使ってみよう。

◀この画面まで戻った後、もう一度道具を使うとアイテムが増える。

戦闘中に“道具”を選び、使用できないアイテムを使うと、「使えません」と表示される。ここでコマンドをキャンセルして、最初の戦闘画面まで戻った後、再び“道具”を選ぶとアイテムが増えている。

◀これをくり返せばアイテムがいくらでも手に入る。もう金には困らないね。

パワーアップアイテムのありか教えます

ムーンライトレディ

富山県　スポロガムくん

『ムーンライトレディ』をプレイするうえで、欠かせないのがパワーアップアイテム。けっこう意外なところに隠されているので、まだ全部見つけていない人も多いハズ。そこで特に便利なアイテムで、見つけにくいものの入手方法を紹介しよう。

▼海岸にやって来て、麗子たちと別れた後……。

▲道路の下で綾と再会し、海岸の左上のに行ってみる。

◀そこに現れた女の子に話しかけると、"ブルーフォッグシャドー"がもらえるぞ。

プラチナリボン	装備したキャラクターのＳＰが２上がる。
3　話	児童公園の時計台の下を調べる。
3　話	夜になってから海上公園の右上のゴミ箱を調べる。

パワーブローチ	装備すると特殊攻撃の〝ため〟の時間が短くなる。
2　話	化学室の奥の棚を調べる。

パワーペンダント	装備するとＡＰとＳＰが２上がり、特殊攻撃の〝ため〟の時間が短くなる。
7　話	おとうさんの部屋のテーブルを調べる。

ブルーフォッグシャドー	ブルーフォッグシャドーのＷＰのＭＡＸが６増える。
8　話	綾と再会した後、海岸の左上に現れる女の子と話す。
10　話	綾の部屋のテーブルを調べる。

正義のちから	使用したキャラクターの攻撃力が１ランクアップする。
3　話	夜になってから児童公園の北にあるポストを調べる。
4　話	ビル街にいるガセ日和子の質問に「うん」と答える。
8　話	事件の後、３－Ｅ（北側１階）の学園仮面のお願いに「うん」と答える。

勇気のかけら	全員のＨＰのＭＡＸが16増える。
7　話	教会の裏側の方を調べる。
8　話	宿泊室で美果のお願いに「やだ」、「うん」の順に答える。
9　話	ビル街にいるガセ日和子の質問に「ちがう」と答える。
13　話	空き地にいるメイに「はい」、「ちがう」の順に答える。
13　話	神殿右の方の出っぱったところを調べる。
13　話	神殿左の方の出っぱったところを調べる。

おかね	みのややミルクハウスで買い物ができる。
3　話	月観学園グラウンドの東奥の方を調べる。
10　話	日和子の部屋の日記帳の横を調べる。

愛のちから	使用したキャラクターの防御力が１ランクアップする。
13　話	ビル街にいるガセ日和子に「いいえ」と答える。

キュアブルー	キュアブルーのＷＰのＭＡＸが６増える。
4　話	夜の学園の校庭にいるメイと鬼ごっこをして、屋上で捕まえるともらえる。
9　話	綾の部屋の鏡台を調べる。

サラマンダーカーニバル	サラマンダーカーニバルのＷＰのＭＡＸが６増える。
4　話	３－Ｅ（北側１階）の机の中。メイにヒントをもらえる。

ムーンライトシャワー	ムーンライトシャワーのＷＰのＭＡＸが６増える。
6　話	日和子の店の前の自販機を調べる。

エコーペンダント	装備するとＡＰとＳＰが２上がり、エネルギーの消費量が少なくなる。
11　話	トニーのおじいさんを見つけ、おじいさんを断った後トニーと話す。

ハンティングブレイザー	ハンティングブレイザーのＷＰのＭＡＸが６増える。
9　話	麗子の部屋の机を調べる。
10　話	麗子の部屋の机を調べる。

オーディン	オーディンのＷＰのＭＡＸが６増える。
4　話	３－Ｅ（北側１階）の机の中。メイにヒントをもらえる。

ムーンアタック	ムーンアタックのＷＰのＭＡＸが６増える。
12　話	３－Ｅ（北側１階）の、前から１番め、上から２番めの机を調べる。

ファイナルスカーレットクラッシュ	ファイナルスカーレットクラッシュのＷＰのＭＡＸが６増える。
12　話	３－Ｅ（北側１階）の、前から３番め、上から４番めの机を調べる。

スターダストパレード	スターダストパレードのＷＰのＭＡＸが６増える。
12　話	３－Ｅ（北側１階）の、前から７番め、上から３番めの机を調べる。

好きな大名でプレイ再開できるっス

信長の野望　武将風雲録

滋賀県　岸村真吾くん

プレイの途中でゲームを終了し、「行方を見守りますか」と聞いてきたら、Ｙｅｓを選ぶ。そして、月の変わり目になったら右のコマンドを入力する。するとカーソルが現れて、好きな大名でゲームを再開できるようになるんだ。

◀途中でゲームをやめて、行方を見守ろう。

◀月の変わり目にコマンドを入力すると……。

▼カーソルが現れる。好きな大名を選んでプレイできるぞ。

▲よく謀反を起こして独立する松永久秀。大名になった後は、久秀でプレイすることだって可能だ。

デバッグモード

ふしぎの海のナディア

愛知県　河井邦夫くん

◀コンティニューを選び、コマンドを入力。

タイトル画面で、コンティニューを選び、✚右上＋Ⅰ＋Ⅱを押し続けると、デバッグモードになるぞ。

▲ゲーム中のすべてのビジュアルとサウンドが楽しめるデバッグモードになる。

サウンドテスト

CDバトル　光の勇者たち

愛知県　寝るピアくん

タイトル画面で、✚上＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱを押し続けると、ゲーム中のサウンドが自由に聞けるサウンドテストになる。

▶✚上＋セレクト＋Ⅰ＋Ⅱを押し続けよう。

▲ゲーム中で使われているＢＧＭやＳＥが聞ける、サウンドテストモードになるんだ。

懸　賞　金

皇帝	国王	大臣	騎士	兵士	おまけ技
10000円	6000円	4000円	3000円	2000円	1000円

帝国はキミのウラワザを必要としている

発見したウラワザは帝国に報告すべし!!

ウラワザを見つけたら、直ちに帝国に知らせよう。報告書の内容は、ハガキのオモテにキミの住所・氏名・年齢・電話番号、ウラにゲームタイトルとワザのやり方ひとつを書けばＯＫ！　ウラワザの採用者には、ワザのランクに応じて最高10,000円までの懸賞金が贈られるので、ドシドシ応募しよう。キミの報告を待っているぞ。

あて先　〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11
カンナビル　電撃PCエンジン「ウラワザ」係

人気爆発

本格ファンタジー
読者参加RPG

OMNICIDE PENTACLE
オムニサイド・ペンタクル
滅亡の魔導竜

盛況御礼

電撃メガドライブ

VOL.3 5月8日発売!!

電撃速報
- シャイニング・フォースII
- シルフィード(仮)
- バトルマニア2
- ファンタシースターIV
- パノラマコットン

大特集
格闘ゲーム集結
ストリートファイターII'
に続くタイトルは!?

好評連載
コミック/ラングリッサー戦史

付録 決定版!! 3×3EYES パーフェクトリーダーズ VOL.2

発売/主婦の友社　発行/メディアワークス

堂々のスーパー巻頭カラー!!!
魔狼王烈風伝 沢田 翔

ファン必見のクライマックス!!
フォーチュン・クエスト
STORY 深沢美潮 COMIC 迎 夏生

人気集中!! 注目の増ページ!!
緋翔伝～幾千の月のかけら～ 夢来鳥ねむ

スペシャル読み切り!!!
サークIII アウトサイドストーリー DO! やっちゃえ 後編
石田 走&桑原 忍 ©1993 MICRO CABIN CORP.

前代未聞のスーパー作家陣
- メビウスクライン 麻宮騎亜
- 銀河戦国群雄伝ライ 真鍋譲治
- ローンナイト2 吉富昭仁
- エンジェルアーム 衣谷 遊
- トライアルかおる! 山本よしふみ
- ダークマドンナ 原作 荒俣 宏 作画 柴田文明
- 東京ミカエル 原作 大塚英志 作画 堤 芳貞
他

表紙メイン目印はコレだ

6月号 超絶賛発売中

毎月27日発売/定価390円(税込)

月刊電撃コミック GAO ガオ

超々話題のネオファンタジー!!!
爆れつハンター
原作:あかほりさとる 作画:臣士れい

今回から初登場の『遊感電撃人』。このコーナーでは「電撃」グループが自信をもっておすすめする、さまざまな高感度情報を掲載していくのでお見逃しのないように。今後ともよろしく頼むぜ！

『電撃』カレンダー

●**電撃摩陀羅海賊本①** 原作:田島昭宇with MADARA PROJECT 企画・構成:大塚英志／発売中／定価980円
●**銀河戦国群雄伝ライ⑦** 真鍋譲治／発売中／定価950円
●**イース⑤** 羽衣翔／6月下旬発売予定／定価950円
●**魍魎戦記MADARA赤LASA①** 赤い髪の漂泊者 田島昭宇／初夏発売／予価980円
●**魍魎戦記MADARA壱①** 胎臓編 田島昭宇／夏発売／予価980円
●**魍魎戦記MADARA壱②** 両界編 田島昭宇／夏発売／予価980円

VIDEO 完成披露イベントも大盛況!
セルビデオ、LDのリリースで一段と盛り上げる『幕末闇婦～』

3月のレンタル開始に続き、4月22日にはセルビデオ・レーザーディスクもリリースされ、盛り上がりも最高潮の『サイレントメビウス外伝 幕末闇婦始末記』。今回は3月20日に東京・護国寺の天風会館で行われた、完成記念イベントのレポートをお届けしよう。

当日は応募者が殺到したため、入れ替え制の2回ステージとなる盛況ぶりだった。プログラムは脚本・監修の菊池通隆さん、監督の河崎実さん、コスチューム・プロップデザインの近藤ゆたかさん、小説版『幕末闇婦～』の著者である大沼弘幸さんによるスタッフトークでスタート。対談中には『幕末闇婦～』全26話・テレビシリーズ化計画のビッグニュース(あくまで計画だけど)が飛び出し、詰めかけたファンを大いに沸かせた。

お次は松井菜桜子さん、本多知恵子さん、川村万梨阿さん、三輝みき子さんによる出演者トーク。ここでの話題は、マイクを意識するのとカメラを意識することの違いや、殺陣アクションの恐怖など、普段の声優の仕事では体験できない苦労話がメインになり、気の合った声優仲間同士、撮影の思い出話に花を咲かせていたぞ。

そして最後はお待ちかね、THE RIPPLE(松井菜桜子さん、本多知恵子さん、川村万梨阿さんが結成したグループ)のミニコンサート。お客さんのいるステージで歌うのは今回が初めてという彼女たちだったけど、スモークとスポットライトの中、堂々とした歌いっぷりを披露してくれた。今後の活動が、ますます楽しみになってきたね。

▲左から司会者、菊池先生、河崎監督、近藤さん、大沼さんの面々。

▲三輝さん、本多さん、松井さん、川村さんによる出演者トーク。

▲堂々としたステージングを披露してくれたTHE RIPPLE。

COMIC コミック『イース⑤』発売!
『イース』がモチーフの本格美少女RPG

主婦の友社刊DENGEKI COMICS EXシリーズのラインナップに羽衣翔先生の『イース⑤』が加わるぞ。この作品はゲームでおなじみの『イース』の世界を美少女RPG風にコミック化したもの。奇怪な運命で結ばれた少年アドル、女剣士マリア、そして魔法少女リリアの3人の冒険がちょっぴりエッチなテイストで描かれている。今回のコミックスにはこれまで単行本化されていない部分が収録され、しかも表紙には羽衣先生描き下ろしのイラストを使用。ファンなら要チェックのアイテムといえそうだ。

▲主婦の友社/6月下旬発売予定/予価950円。これが噂の描き下ろし表紙イラスト。

RADIO 『摩陀羅・転生編』
ラジオドラマ、毎週日曜夜ON AIR中!!

コミック誌に2回だけ掲載されたことのある『摩陀羅・転生編』がラジオドラマとして、現在、文化放送系(毎週日曜夜11:30～12:00)にて放送中!! なんとこの番組、放送されるのはドラマだけじゃないのである。田島昭宇先生をはじめマダラプロジェクトによるトークコーナーや、マダラゲーム情報、攻略法なども紹介。『摩陀羅』に関することはすべてわかる無敵のコーナーは、内容盛りだくさん。聞きどころの多いこの番組、ファンは要チェックだぞ!!

▲3月末に行われたドラマの収録、終了後、みんなで記念撮影?

▲左から光(ヒカリ)役の中原茂さん、綬蛇(ユダヤ)役矢尾一樹さん、輝燐(キリン)役冬馬由美さん。

第3巻いよいよ5月にリリース!

最終話に向けての気になるストーリー展開を先行紹介!

突然の発売延期でファンをヤキモキさせた第3巻だが、いよいよ5月21日、正式リリースが決定。今回はそのストーリー紹介とアフレコ収録時のスタッフのコメントをお届けするぞ。

発売延期によってかえって期待を高めてしまった感のある第3巻『彷徨、そして迷走』。まずは前回紹介しきれなかった後半のストーリー部分を紹介していきたい。

リリアとともに魔物に捕われの身となった婚約者のマリアを助けるため、単身救出に向かう村人のサダ。一方のアドルも魔物の空中軍団に紛れ込んで魔物の本拠地、サルモンの神殿を目指していた。敵をファイヤーの魔法で蹴散らしながら、ようやく辿り着いた神殿の地下牢でリリアたちと再会できたが、すでにマリアはいけにえの儀式に連れ出された後。アドルは遅れて到着したサダと合流し、儀式の場所、鐘撞き堂へと急ぐ。果たして、ふたりはマリアを助けることができるのか？ 第3巻最大の見せ場となる鐘撞き堂での戦いは、今後のストーリー展開に大きく関わる重要ポイント。見どころの多い3巻だが、このシーンには特に注目したい。

さて、その3巻アフレコ時にいただいたスタッフのコメントをいくつか紹介したい。まず主役であるアドル役の草尾毅さんは「疲れました。今回の話は4巻への布石としてアドルが最後には、ただの殺戮者と化してしまう役で、30分という限られた時間の中で感情の振幅を表現するのが大変でした」と、急変するストーリー展開を暗示する発言。サダ役の辻谷耕二さんも「出番は少ないですが、叫びっぱなしでした」とやはりドラマの激しさを強調している。1巻、2巻と徐々にテンションの上がっていったストーリーは、この3巻で一気に最高潮に達するとみていいようだ。

一方、リリア役の三石琴乃さんは「リリアの秘密の解明は4巻に持ちこされました。4巻がどうなるのか楽しみ」とコメント。どうやらヒロイン・リリアの謎こそがすべての鍵を握るようだ。多少じらされた感もあるが、3巻、そして7月発売の4巻が本当に楽しみになってきたぞ。

▲捕われの身となったリリア(右)とマリア(中央)のもとに、魔物ダレスがいけにえを求めてやってきた。
▶いけにえとして連れ去られたマリアを追って鐘撞き堂へ向かうアドルとサダ。しかし敵の攻撃はし烈を極める。

DATA

セルビデオ（角川書店）・LD（キングレコード）同時発売　各巻30分／カラー／ステレオＨｉＦｉ／定価各5,800円（税込）第1巻、第2巻…大好評発売中。第3巻…5月21日発売予定、第4巻…7月21日発売予定。

MOVIE

あの『妖獣都市』の奇才・川尻善昭の新作アニメが完成!

川尻美学の集大成ともいうべき忍術アクション『獣兵衛忍風帖』

硬質感のあるキャラクターとパワフルなアクションで、アニメファンに大人気の川尻善昭さん。彼の新作アニメ『獣兵衛忍風帖』がこの度ついに完成。ビデオ発売に先がけ、6月5日より全国劇場公開されることになったぞ。内容は江戸時代を舞台にした忍法アクション。幕府転覆を狙う忍者軍団・鬼門八人衆と、彼らに命を狙われる牙神獣兵衛との戦いを怪奇、幻想タッチで描いた作品だ。

今回、川尻さんは監督のみならず原作、脚本、キャラクター原案までを担当。作品のすべてが川尻節で徹底され、まさに川尻美学の集大成と呼ぶにふさわしいでき。加えて作画監督に『ロードス島戦記』の箕輪豊さん、音楽には『サイレント〜』シリーズの和田薫さんを迎え、スタッフもつわもの揃いだ。劇場公開は6月5日より東京・シアトル池袋、7月3日より名古屋・シネスコーレ、7月10日より大阪・難波ジョイシネマの予定。前売券は劇場窓口などで発売中だ。

▲ちょっとなまめかしい感じのポーズ。これがまたなんとも魅力的。
◀箕輪豊さんの持ち味が発揮された女性忍者キャラクター。

▲主人公、牙神獣兵衛。声を担当するのはマイケル・J・フォックスの吹き替えでおなじみ山寺宏一さん。

エピソード……5

グラⅡ猿(マ・ニ・ア)養成所

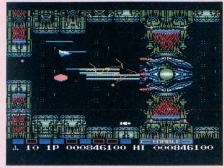
もう誰にも止められない!! 編集長も見て見ぬフリ!!

宇宙猿人M激白!! ヴェノムは俺が倒す! MSX版『グラディウス』シリーズ完結編を……

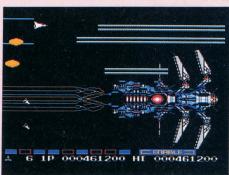
ヤツの名はヴェノム。『スターフォックス』の最終面「ベノム」とは何の関係もない。ヴェノムはグラディウス星の宇宙科学庁長官だったんだけど、クーデターを起こして失敗。追放されてバクテリアン軍の改造手術を受け、『2』『沙羅曼蛇』『ゴーファーの野望』と、3作品に登場するボスである。MSX版『グラディウス』シリーズの最終作である『ゴーファーの野望』では、最後にチョロッと出てきただけ(最終ボスは、ゴーファーだけど)で、ヤツとの決着はまだついていないのだ。そこで、ファンとしていいたい。『スナッチャー』の完結編が出たなら、MSX版『グラ』シリーズの完結編も、ぜひ作ってほしい。『ゴーファーの野望』ではヴェノムとは、直接戦っていないだけに不満もあった。完結編で、ヤツとのケリをつけさせてくれ!!

ヤツはまだ生きているっ!! 俺がカタをつける!!

◀元グラディウス宇宙科学庁長官のヴェノム。宇宙暦6664年にクーデターを起こしたが失敗。追放後バクテリアンに加入。

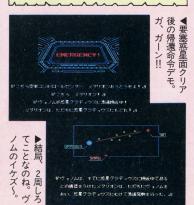
▶『2』の最終面ヴェノム艦(第14ステージ)。『沙羅曼蛇』でも、ここをクリアしなければ真のエンディングは見れない。

▲『2』の最終ボスであるヴェノム。弾はバラバラ撃ってくるし、撃ち返し電撃レーザーも強かった。

裏切り者ヴェノムの悪だくみ～『グラディウス2』編～

異常に盛り上がる要塞惑星(7面)のボスを倒してエンディング? と思ったのもつかの間、ヴェノムの野郎がグラディウス星を襲撃。早く帰ってこ～い、と連絡が入る。なんてこったぁ。今までクリアしてきた面を再び逆に進むハメになるとは!! 過酷!! こんなひどい仕打ちはないぞぉ!!

▲要塞惑星面の大ボス(中ボスも強かった)。この異常な強さのため、これがヴェノム艦だと思っていたのに……。

ヴェノムがグラディウス星襲撃! 突然の帰還命令!!

◀要塞惑星面クリア後の帰還命令デモ。ガ、ガーン!!

▶結局、2周しろってことなのね。ヴェノムのイケズ～。

行きはよいよい帰りはコワイ

帰りの各ステージは、敵エントリーのパターンも変わり、ボスもさらに強くなっているのだ。

◀行きのボスは、まだ甘い。スプライトオーバーで、ボスのレーザーが消えて見えなくなることもあるけど。

▶帰りのボスはレーザーが太くなり、パカパカ連射してくる。『グラⅡ』のプロモードのガウより強いっ!!

  イラスト/しろー大野

ぼくってテトラン

毎度おなじみのテトランもMSX版のシリーズでは、こ〜んな姿で登場していたんですね〜。しかも、2作品のテトランとも、画面左下が安全地帯というオマケ付き!! 触手が短くて、なんとなくカワイイっス。

◀4本の触手が、ガタガタと回転するのがオチャメ。

ゴーファーの野望 エピソードII

▼触手を丸めたときのお姿。最初見たときは、思わず笑った。

▲これもれっきとしたテトラン。コアが黄身みたいでおいしそう。

振り返ればヤツがいた!!

業務用で苦しめられたボスも、MSX版シリーズに登場。名前や姿、攻撃方法が違ってて、MSXならではのオリジナリティが感じられるね。この他にも、ゴーレム、ブルーアイ、ゴーファーなどがいるぞ。

▲やけにゴテゴテしてる「クラブ・ウォーロック」。ガタガタした足の動きは見もの。でも、そのおかげでムズイのだ。

◀「フェニックス」ではなく、「ギーザー・バトラー」がMSX版の名前。

◀「デス」に見えるけど、「セデューサ」という。ベクトルレーザーが強い。

◀MSX版の名前は「アウターリミッツ」。実はこのあとに最終ボスがいる。

お猿なイラストコーナー

ついに念願のイラストコーナー設立!! これでやっとファンページらしくなったなぁ。いやぁ、めでたい。でも、相変わらず投稿が少ないので、この先ど〜なるか不安です。

▲またもきたフェニックスの復活安地。通算7カ所めです。

◀東京都の青空のぼるクン。入ってますね。出口なし。

おさるなヤツら

GAME ゲームソフト ランキング SOFT RANKING

3／31付

このランキングは、協力店のデータを集計したものをもとに編集部が独自に作成したものです。

◉ソフト売り上げランキングBEST20

順位	前回	タイトル	得点	メーカー／ジャンル・メディア	発売日／価格
1	−	ゼロヨン チャンプⅡ	3908点	メディアリング／RACE・SCD専	3月5日発売／￥7,800
2	−	天使の詩Ⅱ 堕天使の選択	1059点	RIOT／RPG・SCD専	3月26日発売／￥7,800
3	−	ダンジョン エクスプローラーⅡ	776点	ハドソン／A・RPG・SCD専	3月26日発売／￥6,800
4	−	トップをねらえ! Vol.2	742点	リバーヒルソフト／DC・SCD専	3月26日発売／￥7,200
5	−	ムーンライトレディ	577点	NEC HE／A・RPG・SCD専	3月26日発売／￥6,800
6	1↓	ボンバーマン'93	557点	ハドソン／ACT・4M・BU	'92年12月11日発売／￥6,500

順位	前回	タイトル	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル
7	−	CALⅡ	548点	NECアベニュー	3月31日発売	￥7,800	AVG SCD専
8	−	フォーセット アムール	485点	ナグザット	3月26日発売	￥7,600	ACT SCD専
9	−	YAWARA!	470点	ソフィックス	'92年10月1日発売	￥6,900	DC SCD専
10	6↓	信長の野望 武将風雲録	421点	光栄	2月27日発売	￥13,800	SLG SCD専
11	2↓	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	391点	ハドソン	'92年12月23日発売	￥7,200	RPG SCD専
12	8↓	ブライⅡ 闇皇帝の逆襲	386点	リバーヒルソフト	'92年12月18日発売	￥7,800	RPG SCD専
13	−	ウィザードリィⅤ	364点	ナグザット	'92年9月25日発売	￥7,400	RPG SCD専
14	−	源平討魔伝 巻ノ弐	341点	ナムコ	'92年4月7日発売	￥6,800	ACT 4M
15	−	ラプラスの魔	273点	ヒューマン	3月26日発売	￥7,500	RPG SCD専
16	−	桃太郎伝説外伝第1集	251点	ハドソン	'92年12月4日発売	￥6,500	RPG 4M・BU
17	11↓	天外魔境Ⅱ 卍MARU	242点	ハドソン	'92年3月26日発売	￥7,800	RPG SCD専
18	12↓	クレスト オブ ウルフ	187点	ハドソン	2月26日発売	￥6,800	ACT SCD専
19	−	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	167点	ハドソン	'91年12月20日発売	￥6,800	ETC 6M・BU
20	−	英雄 三国志	153点	アイレム	3月26日発売	￥7,700	SLG SCD専

◉ソフト実勢価格調査（秋葉原4／7）

ZET

ソフト名	売値(税込)
PC原人3	￥4,800
CALⅡ	￥4,980
ラプラスの魔	￥5,300
フォーセット アムール	￥5,500
トップをねらえ! Vol.2	￥3,800
天使の詩Ⅱ 堕天使の選択	￥4,980
ダンジョンエクスプローラーⅡ	￥3,980
オーレリア	￥2,980
ダブルドラゴンⅡ	￥2,980
信長の野望 武将風雲録	￥11,000
ふしぎの海のナディア	￥4,980
クレスト オブ ウルフ	￥3,980
ヴァリス ビジュアル集	￥3,800
YAWARA!	￥1,200

メッセサンオー

ソフト名	売値(税別)
PC原人3	￥5,200
CALⅡ	￥5,600
ラプラスの魔	￥5,100
フォーセット アムール	￥5,450
トップをねらえ! Vol.2	￥4,800
天使の詩Ⅱ 堕天使の選択	￥4,980
ダンジョンエクスプローラーⅡ	￥3,800
オーレリア	￥5,800
ダブルドラゴンⅡ	￥4,800
信長の野望 武将風雲録	￥10,300
ふしぎの海のナディア	￥4,980
クレスト オブ ウルフ	￥3,400
ヴァリス ビジュアル集	￥3,700
YAWARA!	￥1,980

☆『ゼロヨンⅡ』いきなりトップ

今月は新作の売れ行きが好調で、チャートも大きく変動した。上位5タイトルはすべて新作ソフトに入れ替わってしまったが、中でも『ゼロヨンチャンプⅡ』は4000点近いポイントを稼いでダントツの1位。『天使の詩Ⅱ』もなかなか売れていたようだ。やはり、こういった良質のゲームが健闘すると、ホッとするね。

☆『YAWARA!』がお買い得!?

人気のギャルゲー『ムーンライトレディ』はそろそろ品切れになりそうな感じ。『YAWARA!』もかなり安い値段で売りに出されていたので、欲しい人は今のうちに買った方がいいかも。

◉発売前ソフト人気ランキングBEST20

順位	前回	タイトル	得点	メーカー/ジャンル	発売日/価格
1	–	ストリートファイターII'	746点	NEC HE/ACT・20M	6月12日発売/¥9,800
2	2 –	天外魔境 風雲カブキ伝	730点	ハドソン/RPG・SCD専	7月10日発売/¥7,800
3	1 ↓	卒業 グラデュエーション	715点	NECアベニュー/SLG・SCD専	7月中旬発売予定/¥7,800
4	3 ↓	モンスターメーカー ～闇の竜騎士～	395点	NECアベニュー/RPG・SCD専	今夏発売予定/価格未定
5	5 –	イースIV	392点	ハドソン/A・RPG・SCD専	12月発売予定/価格未定
6	6 –	風の伝説ザナドゥ	318点	日本ファルコム/A・RPG・SCD専	発売日未定/価格未定

順位	前回	タイトル	得点	メーカー	発売日	価格	ジャンル
7	4 ↓	ラングリッサー	290点	メサイヤ	8月上旬発売	¥7,900	SLG・MB SCD専
8	8 –	A列車でいこうIII	269点	アートディンク	6月11日発売	¥9,800	SLG SCD専
9	12 ↑	天地を喰らう	247点	NECアベニュー	今夏発売予定	価格未定	ACT SCD専
10	11 ↑	サイレントメビウス	241点	角川書店	発売日未定	価格未定	RPG SCD専
11	9 ↓	ドラゴンナイトIII	207点	NECアベニュー	9月下旬発売予定	価格未定	RPG SCD専
12	10 ↓	ロードス島戦記2	148点	ハドソン	発売日未定	価格未定	RPG SCD専
13	7 ↓	三國志III	135点	光栄	7月30日発売	価格未定	SLG SCD専
14	–	真・女神転生	116点	アトラス	発売日予定	価格未定	RPG SCD専
15	–	機動警察パトレイバー ～シャフト編～	68点	リバーヒルソフト	発売日未定	価格未定	DC SCD専
16	–	ウィザードリィI・II	65点	ナグザット	7月下旬発売	¥8,400(予)	RPG SCD専
17	–	コズミック・ファンタジー4 ～銀河少年伝説～	58点	レーザーソフト	発売日未定	価格未定	RPG SCD専
18	–	麻雀レモンエンジェル	52点	ホームデータ	10月22日発売	価格未定	ETC SCD専
19	17 ↓	アルシャーク	43点	ビクターエンタテインメント	発売未定	価格未定	RPG SCD専
20	–	スタートリング・オデッセイ	41点	レイ・フォース	6月発売予定	価格未定	RPG SCD専

◉発売中ソフト人気ランキングBEST20

順位	前回	タイトル	得点	メーカー	ジャンル
1	1 –	天外魔境II 卍MARU	1022点	ハドソン	RPG
2	3 ↑	イースI・II	515点	ハドソン	A・RPG
3	2 ↓	スナッチャー	373点	コナミ	AVG
4	5 ↑	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	268点	ハドソン	RPG
5	7 ↑	ボンバーマン'93	256点	ハドソン	ACT
6	4 ↓	ロードス島戦記	208点	ハドソン	RPG
7	14 ↑	ゼロヨン チャンプII	199点	メディアリング	RACE
8	10 ↑	ドラゴンナイトII	174点	NECアベニュー	RPG
9	–	ムーンライトレディ	135点	NEC HE	A・RPG
10	18 ↑	グラディウスII ゴーファーの野望	130点	コナミ	STG
11	15 ↑	コットン	118点	ハドソン	STG
12	6 ↓	銀河お嬢様伝説ユナ	113点	ハドソン	DC
13	11 ↓	サークI・II	98点	RIOT	RPG
14	–	天使の詩II 堕天使の選択	95点	RIOT	RPG
15	19 ↑	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	94点	ハドソン	RPG
16	–	PC原人2	90点	ハドソン	ACT
17	–	信長の野望 武将風雲録	77点	光栄	SLG
18	16 ↓	ファージアスの邪皇帝	70点	ヒューマン	RPG
19	–	CAL II	69点	NECアベニュー	AVG
20	12 ↓	魔物ハンター妖子 ～遠き呼び声～	68点	メサイヤ	DC

☆やはり『ストII'』が1位

移植決定が発表されると、いきなり前人気チャートのトップに輝いた『ストリートファイターII'』。今の格闘ゲームブームを築き上げた名作だけに、相変わらずの根強い人気だね。とはいえ、2位の『風雲カブキ伝』、3位の『卒業』も横並びの人気を誇っており、しばらくはこれら3大ソフトのトップ3独占状態が続きそう。その他では、先月からランクアップした『天地を喰らう』、新たにチャートインしてきた『真・女神転生』がどれだけポイントを伸ばすかが楽しみだね。

☆チャートにやや変動あり

上位の名作ゲームは余り変わらないものの、『ゼロヨン チャンプII』、『ムーンライトレディ』など新作ソフトのランクインが目立っているね。

データ協力：わんぱくこぞう（全国90店舗）、デンマーク江南店（愛知）、メッセサンオー（秋葉原：☎03-3255-3451）、㈱あくと内ファミコンランド中部本部

しろー駄作劇場
あらすじ
作・大野しろ子
アキラ24才
全財産58円
ユミ
アキラと部長の間でゆれ動く21才
ヤコペッティ
不幸の一番星ユミは兄アキラへの思いに小さな胸を痛めていた
ああっアキラ兄さん
ユミはいけない子なのでしょうか!?
そこへ現れた母 川田幸子
ユミとアキラはもらいっ子よ
本当は兄妹じゃないのよ
えっ!
そうだったのか!
これで堂々と愛しあえるぞっ
アキラ、私しあわせっ
幸せ絶頂の2人に1通の手紙が
ガーン
召集令状
アキラくんは関ヶ原にくるように
あわれ涙の別離。ああ不幸
ゆるせユミ!
………
いざ鎌倉
そして一年
アキラからは手紙もこないわ
ユミ不安よっ!
まずいくぶし
そんなユミにせまる会社の部長
ユミくんワシのコレにならんかね
うっしっし
ああっ私にはアキラという人が
そこへまたまた不幸な知らせ
ええっアキラが戦死!!??
ガーン
失意のユミには優しい部長がカッコ良く見え始める
元気を出したまえ
ユミちゃん
いい天気だ!
大変だ鈴木よ!
なんだと
まだ何もいってない
チャック開いてるぞ!
ガーン
つづく

昼メロパターンまでマスターしたしろー先生に祝福を!!!!

あて先 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 カンナビル 電撃PCエンジン編集部「これって立派な読者参加企画だね」係

次号予告スペシャル

はーいっ、良い子のみなさーん！ おまちかねの、「次号予告」ですよーっ！ あらすじまでネタに使ってしまう、しろー先生って、実はネタに困ってるんでしょうかねーっ？ きっとこの調子だと、次号のネタは「次号予告」だとおネーさんは思うんだけど、良い子のみなさんはどう思いますーっ？ お返事きかせてくださいなーっっ(って人にフるなよっ)

エルフとその亜種

MM世界では数は少ないものの、頻繁（ひんぱん）に登場するエルフ。しかしエルフとひとくちにいっても、精霊魔法を使いこなす上位種のハイエルフ、他種族との混血であるハーフエルフなど、その種類は実にさまざまである。そこで今回は、エルフ界の異端児（!?）ハーフエルフに注目してみよう。ハーフエルフとは"ハーフ"の示すとおり、他種族（おもにヒューマン）との合いの子で、"神聖なエルフの血を汚せし者"として迫害されているかわいそうな種族である。特徴としては、エルフと他種族の特性、能力をもち、エルフほどではないにせよ耳がとがっている。寿命はエルフとヒューマンの中間ぐらいだが、なかにはエルフなみに長寿のハーフエルフも存在するらしい。ほかにもハーフエルフにはいろいろな説があるが、それはまたの機会に紹介しよう。

今回も"エルフ"をテーマにイラストを紹介するぞ。次号のテーマは"戦士（ファイター）"。エルフ同様2カ月にわたってイラストや質問のハガキを募集しま〜す！

▲▶埼玉県　MDA本杉さん
コナミのグラフィックツール「ピクノ」でエルサイスとロリエーンを描いてくれました！　CGならではの色使いがとってもグ〜です。MMカフェでは、このような意欲作も募集してまーす。

▲香川県　竜堂未完さん
かわいいロリエーンですね。Duo-Rを買って、『MM』やるしかないッ!!

▼愛知県　ふれいあさん
ロリエーン人気強し！　エルフ特集＝ロリエーン特集!?

▲山梨県　間ともみさん
「一応、〇〇ちゃんです」ちゃんとロリエーンしてますよ。ぐっ！

▶神奈川県　山本つぐみさん
隠れサーラファンって、結構多いんですよ。

◀愛知県　祈世姫さん
うっそうとした森の中で、何を見つめているの？

おたよりのあて先／〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11　カンナビル　電撃PCエンジン編集部「MM」係

New Soft Schedule
新作ソフトスケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	ﾒﾃﾞｨｱ	価格	ｼﾞｬﾝﾙ
5／14(金)	Ｊリーグ　グレイテストイレブン	ニチブツ	H	¥7,400	SPG
5／28(金)	クイズキャラバン　カルトQ	ハドソン	SC	¥5,800	ETC
5／28(金)	シャーロック・ホームズの探偵講座2	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	SC	¥8,200	AVG
春／予定	レインボーアイランド	NECアベニュー	SC	¥7,600	ACT
6／11(金)	AⅢ（A列車で行こうⅢ）	アートディンク	S	¥9,800	SLG
6／12(土)	ストリートファイターⅡ'（ダッシュ）	NEC HE	H	¥9,800	ACT
6／24(木)	スタートリング・オデッセイ	レイ・フォース	S	¥8,200	RPG
6／25(金)	パワーテニス	ハドソン	H	¥6,500	SPG
7／10(土)	天外魔境　風雲カブキ伝	ハドソン	S	¥7,800	RPG
7／16(金)	1552天下大乱	アスク講談社	SC	¥8,800	SLG
7／23(金)	GALAXY刑事GAYVAN	インテック	S	¥7,800	ACT
7／23(金)	ブラックホールアサルト	マイクロネット	S	¥6,800	ACT
7／30(金)	三國志Ⅲ	光栄	S	価格未定	SLG
7月上旬	スーパーダライアスⅡ	NECアベニュー	S	¥7,800	STG
7月中旬	卒業　～グラデュエーション～	NECアベニュー	S	¥7,800	SLG
7月下旬	ウィザードリィⅠ・Ⅱ	ナグザット	S	¥8,400(予)	RPG
7月下旬	PCココロン	ｼｭｰﾙﾄﾞｳｪｰﾌﾞ	S	価格未定	ACT
7月下旬	麻雀オンザビーチ	NECアベニュー	S	価格未定	ETC
7月下旬	ミスティック・フォーミュラ	マイクロキャビン	S	¥7,800	ACT
7月予定	ｻｲｷｯｸﾃﾞｨﾃｸﾃｨｳﾞｼﾘｰｽﾞVol.4 オルゴール	データウエスト	S	価格未定	AVG
7月予定	原由子の眠れぬ夜の小さなお話	NEC HE	S	¥6,800	ETC
8／8(日)	CD電人　～ロカビリー天国～	ハドソン	S	¥6,800	STG
8／27(予)	チャンピオンシップ・ラリー	インテック	S	¥7,800	RACE
8月上旬	ラングリッサー　～光輝の末裔～	メサイヤ	S	¥7,900	SLG
8月予定	もってけたまご	ナグザット	S	価格未定	ACT
夏／予定	アンジェラス2　～ホーリーナイト～	アスミック	S	価格未定	AVG
夏／予定	元朝秘史～蒼き狼と白き牝鹿～	光栄	S	価格未定	SLG
夏／予定	天地を喰らう	NECアベニュー	S	価格未定	ACT
夏／予定	モンスターメーカー　～闇の竜騎士～	NECアベニュー	S	価格未定	RPG
9月予定	マジクール	NEC HE	S	価格未定	A・RPG
10／22(金)	麻雀レモンエンジェル	ホームデータ	S	価格未定	ETC
秋／予定	SWORD MASTER	ライトスタッフ	S	価格未定	SLG
12月予定	イースⅣ	ハドソン	S	価格未定	A・RPG
年末	断層都市ストレイロード	I.G.S.	S	価格未定	RPG
未定	アルシャーク	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	S	価格未定	RPG
未定	アルガノス（仮）	インテック	S	価格未定	ACT
未定	伊賀忍伝　凱王	ニチブツ	C	価格未定	ACT
未定	インペリアル・フォース	システムソフト	S	価格未定	SLG
未定	ｵｰﾛﾗｸｴｽﾄ おたくの星座 IN ANOTHER WORLDS	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ	S	価格未定	RPG
未定	OFF THE WALL	テンゲン	H	価格未定	ETC
未定	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	S	価格未定	A・RPG
未定	機動警察パトレイバー　～シャフト編～	リバーヒルソフト	S	価格未定	DC
未定	ギャラクシーフォースⅡ	NECアベニュー	未定	価格未定	STG
未定	芸者ウォーリアーズ	タイトー	SC	価格未定	ACT
未定	ｺｽﾞﾐｯｸ・ﾌｧﾝﾀｼﾞｰ4　～銀河少年伝説～	レーザーソフト	S	価格未定	RPG
未定	GODS	PCM complete	S	価格未定	ACT
未定	サイレントメビウス	角川書店	S	価格未定	RPG
未定	シルフィア	トンキンハウス	S	価格未定	STG
未定	真・女神転生	アトラス	S	価格未定	RPG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	未定	価格未定	ACT
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	SC	価格未定	STG
未定	ダイノフォース	ﾕﾆﾎﾟｽﾄ・ｵﾌﾞ・ｼﾞｬﾊﾟﾝ	H	価格未定	STG
未定	ダウンタウン熱血物語	ナグザット	S	価格未定	ACT
未定	誕生　～Debut～	NECアベニュー	S	価格未定	SLG
未定	チキチキボーイズ	NECアベニュー	S	価格未定	ACT
未定	超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	ハドソン	S	価格未定	ACT
未定	ドラゴンナイトⅢ	NECアベニュー	S	価格未定	RPG
未定	とらべらーず！　～伝説をぶっとばせ～	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	S	価格未定	RPG
未定	21エモン　～めざせ！　ホテル王～	NEC HE	H	価格未定	ETC
未定	パラディオン	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ	S	価格未定	SLG
未定	ピーターパックラット	テンゲン	H	価格未定	ACT
未定	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	未定	価格未定	未定
未定	ブルーフォレスト物語（仮）	ライトスタッフ	S	価格未定	RPG
未定	FRAY　～Xak外伝～（仮）	マイクロキャビン	S	価格未定	ACT
未定	ヘルファイアー	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	ホッパーキャット（仮）	NEC HE	H	価格未定	ACT
未定	ポピルズ	テンゲン	H	価格未定	A・PZG
未定	マーブルマッドネス	テンゲン	H	価格未定	ACT
未定	マイト&マジックⅢ	ハドソン	S	価格未定	RPG
未定	メタルエンジェル	ﾊﾟｯｸ・ｲﾝ・ﾋﾞﾃﾞｵ	S	¥7,800	SLG
未定	YAWARA! 2	ソフィックス	S	価格未定	DC
未定	幽★遊★白書	バンプレスト	C	価格未定	未定
未定	ルイン	ﾋﾞｸﾀｰ ｴﾝﾀﾃｲﾝﾒﾝﾄ	S	価格未定	A・RPG
未定	ロードス島戦記2	ハドソン	S	価格未定	RPG

◉MEDIA（メディア）

- S　スーパーCDロム専用
- C　CDロム
- SC　CDロム／スーパーCDロム両対応
- H　Huカード

◉GENRE（ジャンル）

- RPG　ロールプレイング
- SLG　シミュレーション
- ACT　アクション
- STG　シューティング
- SPG　スポーツ
- DC　デジタルコミック
- AVG　アドベンチャー
- PZG　パズル
- RACE　レース
- A•RPG　アクションロールプレイング
- A•PZG　アクションパズル
- ETC　その他

次号予告

格闘ゲームの最高峰『ストⅡ ダッシュ』の発売もいよいよ秒読み段階に入った。次号では最高のソフトにあわせて、最強の攻略付録を満を持して放つ！　闘うヤツには違いがわかる一冊だ。もうひとつの付録は、超人気の『卒業』を人気作家が競演で応援するコミック別冊。ゲームの魅力が一足先によくわかる先行リプレイもあるよ。さらに本誌内では、新タイトルの発表が目白押し！　あっと驚く、あれやこれも、PCエンジンでゲーム化されるんだって。

電撃PCエンジン7月号は5月29日発売

お便りのあて先

〒101 東京都千代田区神田神保町2－22－11
カンナビル
電撃PCエンジン編集部「○○」係

EDITORS' BACK UP DATA

［訂正とおわび］前号のこの欄で取り上げたS画伯のMacのスペックは本体64メガ、ハードディスク400メガの誤りでした。ここに訂正するとともに、「それにつけても、ササキ、締切守れよな！」とおわびします。(後)

再生YMOのニューシングルは、もう最高ッス!!　散開時よりさらに3人それぞれの音楽志向がバラバラになっていたから、大丈夫かいなという不安は、あっという間に消えた。まさにYMOの音なんだよね。(松)

秘蔵していた「サスケ」のビデオのダビングを頼まれて、ついでに全部見てしまった。デキの良さに改めて感心するとともに、消された差別的なセリフの多さにビックリ。昔はおおらかだった。(オイラ男さ、名はヨピヲ)

(大)山下さん、ご結婚おめでとうございます。その、幸せうはうはのラブラブパワーを、ほんのちょっぴりわたしにわけてくださいな。…なにはともあれ、ど～ぞわたしのぶんまで幸せになってくださいませ。(回)

ただ今、禁欲仲間を募集中。みんなでHをガマンして、誰がいちばん耐えられるかを競いましょう。20代前半と妻帯者にはキツイ内容なので覚悟すべし。賞品は、洋モノの○○○なビデオでどうだ！　(希)

電撃GI予想シリーズ2号マックスジョリーとウイニングチケットの2冠はカタイ！　単勝のころがしでは、1万円が、約220万円になるでしょう。はぁ～っ、何に使おう。まずは宝塚で……。(白昼夢の中のⓉ)

お金持ちがやると似合うスポーツ(どういうんだそれ?)がやりたくなった今日この頃。まずはイメージが貧困だが、スカッシュに挑戦した。20分後…そのハードさに、ゴルフにすればよかったと思った。　(M)

寄せ書き・タニシへ一言
くるな!!　(アニキ)
彼女もタニシらしいぞお。(サトチー)　バカ！(T)
超ドラえもんもビックリ！(ミロ)動作速度上げろ(ヨ)
……して♡(オヤジ)
……寝たい。(凡☆)

ライター大募集

電撃PCエンジンでは、PCエンジン、メガドライブなどのゲーム紹介、ゲーム攻略法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています。資格は都内近郊に住む、18歳以上の方。やってみようと思われる方は、履歴書と最近プレイしたゲームの紹介文(800～1200字)を編集部まで、お送りください。

イラストレーター募集について

5月号で募集したイラストレーター募集には、予想をはるかに超える数の応募をいただきました。ひとまず4月30日をもって受付けを締め切らせていただきます。応募してくださったみなさん、ありがとうございました。現在選考中ですが、5月末までには全員の方にお返事をいたしますので、しばらくお待ちください。

STAFF・・・・

〔Editor in Chief〕後藤靖彦〔Senior Editor〕松本剛〔Managing Editor〕渡邊由彦〔Editors〕北山のり子・窪田剛・高野希義・藤原保・寺岡利直・有永真仁・安藤誠・化石ハウス・ジャングルファクトリー・超音速・松崎啓太郎・三ツ木太平〔Writers〕中村泰宏（＆C.H.I.）・川ロー・本内新太郎・佐藤裕志・増島健・NONPOPS（羽岡義晴）・森田慶子・菊池武史・清水拓・田中俊太郎・堀慎二郎・山本裕司・長野真教・佐藤光伸・長門克弥〔Photographers〕林久平・倉部和彦・林克典・中村英良・舟喜力・SAM・ENTANIA〔Designers〕ディレクションナカ・アイル企画・サーティーツー・テラスオフィス・今野享子・斉藤和代・小出高義・風間芳子・グァバモリオカ・小松崎祐子・プラネックス・上野薫〔Proofreader〕吉沢多栄子〔Assistants〕佐々木光昭・大塚修久

電撃PCエンジン

月刊 電撃PCエンジン6月号

1993年6月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻第7号 通巻7号

■発行人　佐藤辰男　■編集人　後藤靖彦
■発行所　メディアワークス
住所　〒101　東京都千代田区神田神保町2-22-11
電話　（編集）03-5276-2437（広告）03-5276-2435
■発売元　主婦の友社
住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台2-9
電話　（営業）03-3294-1137
■印刷所　共同印刷

※次号の内容は変更になる場合があります

SUPER CD-ROM² SYSTEM
Dear まみchan
これっ、授業中に寝るんでない!?
起っきろ～!!? …どお、目、覚めた?
HOKA HOKA
あのさっ、このあいだ工事してたお店、
お好み焼き専門店になるんだって しかも
先着100名様まで1枚100円 なんだって!
どっひゃーだよね 行くしかないよねっ!?
でね、どっひゃーな話をもうひ・と・つ
あの「卒業」が、遅れもせずにこの夏ちゃんと
発売されるんだって!ねだんは7800yen
卒業 Graduation
グラデュエーション
どっひゃーだよね
買うしかないよねっ!?
From 美夏ぽん
©1993 NEC Avenue, Ltd. LICENSED BY HEAD ROOM
NECアベニュー株式会社
〒213 川崎市高津区久本2-4-1
マルチメディア事業 ▶お問い合わせ(平日/午前10:00～午後7:00)
044(853)5580 ●テープサービス044(853)5560

PC Engine

アーケードの覇者、PCエンジンへ。

NEC

ダッシュだから、ここが違う!
- あの強敵四天王が使える!
- 同一キャラ同士の対戦ができる!
- 必殺技もパワーアップ!

PCエンジンだから、ここがスゴイ!
- 高速処理CPUだから、アーケード版同様キャラの動きがすばやい!
- 512色同時発色だから、アーケード版の鮮やかな色彩を再現!
- 大容量20M(メガ)ハイスピードROM Huカードだから、細部までアーケード版に忠実な移植を実現。

STREET FIGHTER II'
ストリートファイターII ダッシュ

対応6ボタンパッドも同時発売 予価3,980円(税別)

PCエンジン20M(メガ)ハイスピードROM Huカードソフト
6月発売予定/予価9,800円(税別)
制作:CAPCOM

HE system

Ⓒ CAPCOM 1991, 1992, 1993
Licensed to NEC Home Electronics, Ltd.

'93東京おもちゃショー開催迫る! NECブースには、今年期待のビッグタイトルがいっぱい。きみもPCエンジン版ストIIダッシュに会おう!
■一般公開日/6月5日(土)・6日(日) AM9:00〜PM5:30 ■会場/日本コンベンションセンター(幕張メッセ) ■入場料/500円
業者商談日6月3日(木)・4日(金) AM9:30〜PM5:30

電撃PCエンジン 1993 6月号
1993年6月1日発行(毎月1回1日発行)第1巻第7号通巻7号
発行人/佐藤辰男 編集人/後藤靖彦
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田神保町2-22-11 TEL 03(5276)2437/編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL 03(3294)1137/営業
特別定価550円(本体価格534円)

T1006397060558
印刷/共同印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 06397-6